Pathfinder®
Gioco di Ruolo™
Manuale di Gioco

Pathfinder®
Gioco di Ruolo™
Manuale di Gioco

Manuale di Gioco

CREDITI

Autore: Jason Bulmahn
Supervisione: Monte Cook
Sviluppo testi: James Jacobs, Sean K Reynolds, e F. Wesley Schneider
Contributi ai testi: Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A. Eitelbach, Greg Oppedisano e Hank Woon

Capo redazione: James Jacobs
Redazione: Jeffrey Alvarez, Christopher Carey, David A. Eitelbach, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Lisa Stevens, James L. Sutter, Vic Wertz e Hank Woon

Copertina: Wayne Reynolds
Direzione artistica: James Davis e Sarah E. Robinson
Illustrazioni interne: Abrar Ajmal, Concept Art House, Vincent Dutrait, Jason Engle, Andrew Hou, Imaginary Friends, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Sarah Stone, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten, Svetlin Velinov, Kevin Yan, Kieran Yanner e Serdar Yildiz

Editore: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice President of Operations: Jeff Alvarez
Corporate Accountant: Dave Erickson
Director of Sales: Pierce Watters
Sales Manager: Christopher Self
Technical Director: Vic Wertz
Events Manager: Joshua J. Frost

EDIZIONE ITALIANA
A CURA DI WYRD EDIZIONI

Direttore Responsabile • Massimo Cranchi
Supervisione • Elisabetta Albini
Traduzione • Staff Wyrd Edizioni
Grafica • Avatar Studio
Stampa • Tipolitografia Petruzzi, Città di Castello (PG)

Ringraziamenti speciali: Ryan Dancey, Clark Peterson, ai partecipanti dell'Open Gaming Movement e a tutto lo staff del 5° Clone.

Questo gioco è dedicato alla memoria di Gary Gygax e Dave Arneson.

Basato sulle regole originali del gioco di ruolo scritto da Gary Gygax e Dave Arneson che hanno ispirato la terza edizione del gioco ideata e sviluppata da Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo gioco non sarebbe stato possibile senza la passione e la dedizione di migliaia di giocatori che hanno contribuito al suo sviluppo. Grazie per tutto il tempo che avete dedicato.

Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Wyrd Edizioni
Via N. da Guardiagrele 11
66100 Chieti
e-wyrd.com

Tutto ebbe inizio nel lontano 1997. Steve Winter, il direttore creativo della TSR, riunì Monte Cook e altri designer per iniziare a elaborare una nuova edizione del più famoso GdR del mondo. Per tre anni, il team lavorò per sviluppare un nuovo sistema di regole partendo da quello stilato 25 anni prima. Pubblicata nel 2000, la 3° Edizione diede il via ad una nuova era e, pochi anni dopo, un diverso gruppo di designer apportò gli aggiornamenti al gioco nella forma della 3.5.

Oggi, *Pathfinder GdR* porta avanti quella stessa tradizione: esso è il vero quarto stadio nell'evoluzione del sistema. Anche se ciò potrebbe sembrare inappropriato, controverso, o perfino un po' blasfemo, *Pathfinder GdR* usa la lunga storia di questo gioco per offrire qualcosa di nuovo e moderno, ma restando leale alle sue radici. Quello che il game designer Jason Bulmahn ha fatto, in realtà, è stato partire dalla premessa che aveva già un buon gioco su cui appoggiarsi a costruire. Non ha semplicemente cancellato tutto e ricominciato da capo, poiché non aveva alcun desiderio di fare un torto a tutti gli appassionati che avevano investito innumerevoli ore di gioco negli ultimi 35 anni. Invece, ha voluto fornire loro nuove possibilità, senza togliere nulla, ma aggiungendo di più. Infatti non è necessaria una "conversione" dei vecchi manuali, e dai quali si può trarre ancora piacere e ispirazione.

Pathfinder GdR non è nato come un sistema di gioco a sé stante. All'inizio fu creato per supportare le regole della versione 3.5 ma, nell'autunno del 2007, con una nuova edizione del gioco all'orizzonte, sembrò semplicemente naturale che alcuni giocatori avrebbero preferito continuare con quel sistema, anche se delle nuove regole, per rendere il gioco più semplice e divertente erano fuori dubbio. All'inizio dunque la compatibilità del gioco con i prodotti esistenti era la regola aurea da seguire, poi si decise che classi, razze, ed altri elementi dovevano essere più bilanciati e divertenti. Ma le regole diventarono così imponenti che l'intero sistema necessitava di un aggiornamento. È così che decidemmo che *Pathfinder GdR* doveva essere compatibile con la versione 3.5 ma anche un gioco indipendente. Il lavoro sul manuale non avrebbe potuto procedere con tale cura senza la continua collaborazione e gli scambi di idee fra i "vecchi" e nuovi autori e doveva poi passare attraverso un intenso lavoro di playtesting da parte di migliaia di giocatori. Ed ecco il risultato: *Pathfinder GdR* è un mondo ricco di avventure, da esplorare e da creare con l'azione diretta dei personaggi che i giocatori vorranno interpretare e la cui storia è racchiusa nelle loro mani.

Monte Cook
Design Consultant

Jason Bulmahn
Lead Designer

SOMMARIO

Capitolo 1: Per iniziare 6
- Il gioco 8
- Come si gioca 9
- Esempio di gioco 10
- Creare un personaggio 11
- Caratteristiche 12

Capitolo 2: Razze 16
- Elfi 19
- Gnomi 20
- Halfling 21
- Mezzelfi 22
- Mezzorchi 23
- Nani 24
- Umani 25

Capitolo 3: Classi 26
- Avanzamento dei personaggi 28
- Barbaro 29
- Bardo 32
- Chierico 37
- Druido 48
- Guerriero 54
- Ladro 56
- Mago 59
- Monaco 66
- Paladino 70
- Ranger 74
- Stregone 77

Capitolo 4: Abilità 86
- Acquisire le abilità 88
- Descrizione delle abilità 89

Capitolo 5: Talenti 114
- Prerequisiti 116
- Tipi di talenti 116
- Descrizione dei talenti 117

Capitolo 6: Equipaggiamento 144
- Ricchezza e monete 146
- Armi 146
- Armature 156
- Materiali speciali 160
- Merci e servizi 162

Capitolo 7: Regole addizionali 172
- Allineamento 174
- Statistiche di base 176
- Movimento 178
- Esplorazione 180

Capitolo 8: Combattimento 184
- Sequenza di combattimento 186
- Statistiche di combattimento 186
- Azioni in combattimento 189
- Ferimento e morte 198
- Movimento, posizione e distanza 201
- Modificatori al combattimento 203
- Attacchi speciali 197
- Azioni speciali di iniziativa 212

Capitolo 9: Magia 214
- Lanciare gli incantesimi 216
- Descrizione degli incantesimi 219
- Incantesimi arcani 228
- Incantesimi divini 231

Capitolo 10: Incantesimi 234
- Liste degli incantesimi 236
- Descrizione degli incantesimi 254

Capitolo 11: Classi di prestigio 400
- Arciere arcano 402
- Assassino 404
- Discepolo dei draghi 406
- Duellante 408
- Guerriero arcano 410
- Maestro del sapere 411
- Mistificatore arcano 413
- Ombra danzante 415
- Teurgo mistico 417
- Trovatore 419

Capitolo 12: Game Master 422
- Iniziare una campagna 424
- Scrivere un'avventura 424
- Prepararsi al gioco 429
- Durante il gioco 430
- Gestire una campagna 432
- Terminare una campagna 434

Capitolo 13: Ambiente 436
- Dungeon 438
- Trappole 445
- Esempi di trappole 449
- Avventure nelle terre selvagge 453
- Avventure in città 463
- Tempo atmosferico 467
- I piani 470
- Regole ambientali 472

Capitolo 14: Creare i PNG 476
- Adepto 478
- Aristocratico 479
- Combattente 479
- Esperto 480
- Popolano 480
- Creare i PNG 480

Capitolo 15: Oggetti magici 486
- Usare gli oggetti magici 488
- Oggetti magici sul corpo 489
- Danneggiare gli oggetti magici 489
- Acquistare oggetti magici 490
- Descrizione degli oggetti magici 490
- Armature 492
- Armi 498
- Anelli 509
- Bacchette 515
- Bastoni 515
- Pergamene 520
- Pozioni 521
- Verge 522
- Oggetti meravigliosi 529
- Oggetti intelligenti 567
- Oggetti maledetti 571
- Artefatti 579
- Creare oggetti magici 584

- Appendice 1: Glossario 590
- Appendice 2: Capacità speciali 592
- Appendice 3: Condizioni 605
- Appendice 4: Letture consigliate 608
- Appendice 5: Supporti di gioco 609
- Open Game License 609
- Scheda del personaggio 610
- Indice analitico 612

DESCRIZIONE DEL MANUALE

Questo libro è diviso in 15 capitoli e cinque appendici. I capitoli da 1 a 11 riguardano tutte le regole necessarie ai giocatori per creare i propri personaggi e giocare. I capitoli da 12 a 15 contengono le informazioni ideate per aiutare il Game Master a condurre il gioco e la campagna. In linea generale, se siete un giocatore, non dovete conoscere le informazioni presenti in questi capitoli finali, ma vi potrebbe essere richiesto a volte di consultarli. Qui di seguito vi presentiamo un breve riassunto di ciascun capitolo del libro.

Capitolo 1 (Per iniziare): Questo capitolo concerne i principi fondamentali di *Pathfinder GdR*, le regole per creare i personaggi giocanti (PG) e per generarne le caratteristiche. Le caratteristiche sono gli attributi più importanti di un personaggio, in quanto ne determinano le potenzialità e le capacità.

Capitolo 2 (Razze): *Pathfinder GdR* contiene sette razze base che rappresentano le razze più comuni nel mondo di gioco. Esse sono: elfi, gnomi, halfling, mezzelfi, mezzorchi, nani e umani. Questo capitolo comprende tutte le regole necessarie per interpretare e giocare un membro di una di queste razze. Quando si crea un PG, occorre scegliere una delle razze da questo capitolo.

Capitolo 3 (Classi): Ci sono 11 classi in *Pathfinder GdR*. La classe rappresenta la professione di base del personaggio e concede delle capacità speciali, determina i punti ferita, i bonus ai tiri salvezza, la competenza nelle armi e nelle armature e i gradi di abilità. Questo capitolo tratta inoltre dell'avanzamento di livello dei personaggi e dei benefici che esso comporta. Quando si crea un PG, occorre scegliere una classe da questo capitolo e mettere un livello in essa (per esempio, se scegliete come classe iniziale il mago, sarete un mago di 1° livello).

Capitolo 4 (Abilità): Questo capitolo tratte delle abilità e come usarle durante il gioco. Le abilità rappresentano una grande varietà di azioni semplici che un personaggio può effettuare, dallo scalare una parete a passare inosservato oltre una guardia. Ogni personaggio riceve un certo numero di gradi di abilità, che possono essere usati per migliorare l'uso di alcune abilità. Quando un personaggio avanza di livello riceve gradi aggiuntivi che possono essere utilizzati per migliorare le abilità possedute o per addestrarsi in nuove abilità. La classe del personaggio determina di quanti gradi di abilità si dispone.

Capitolo 5 (Talenti): Ogni personaggio possiede un certo numero di talenti, che permettono di compiere azioni speciali o altre capacità che altrimenti non sarebbero permesse. Ogni personaggio comincia il gioco con almeno un talento e può sceglierne di nuovi quando sale di livello.

Capitolo 6 (Equipaggiamento): Questo capitolo elenca le attrezzature e l'equipaggiamento base che un personaggio può acquistare, dall'armatura allo zaino, oltre ad una lista di servizi comuni, come vitto e alloggio. I personaggi cominciano il gioco con una quantità di monete d'oro in base alla loro classe che possono spendere al 1° livello per acquistare il proprio equipaggiamento.

Capitolo 7 (Regole addizionali): Questo capitolo comprende alcune regole importanti per il gioco, come l'allineamento, l'ingombro, il movimento e la visibilità.

Capitolo 8 (Combattimento): Questo capitolo si occupa di come si gestisce il combattimento in *Pathfinder GdR*. Durante il combattimento, ogni personaggio agisce a turno (in base all'iniziativa), finché una delle due parti che si scontrano non viene sconfitta. In questo capitolo, trovate tutte le regole su come agire durante il turno di combattimento, e le azioni che si possono compiere, comprese quelle relative alle manovre speciali, alle ferite e alla morte del personaggio.

Capitolo 9 (Magia): Alcune classi (ed alcuni mostri) possono lanciare incantesimi. Questo capitolo si occupa delle regole per apprendere e lanciare gli incantesimi.

Capitolo 10 (Incantesimi): Questo capitolo elenca le liste degli incantesimi per ogni tipo di incantatore, nonché tutti gli incantesimi del gioco, i loro effetti, durata e altre variabili importanti.

Capitolo 11 (Classi di prestigio): Anche se le classi nel capitolo 3 permettono una grande varietà di tipi di personaggio, le classi di prestigio permettono ad un personaggio di padroneggiare alcune arti, se quest'ultimo ne ha tutti i requisiti per entrare a farne parte.

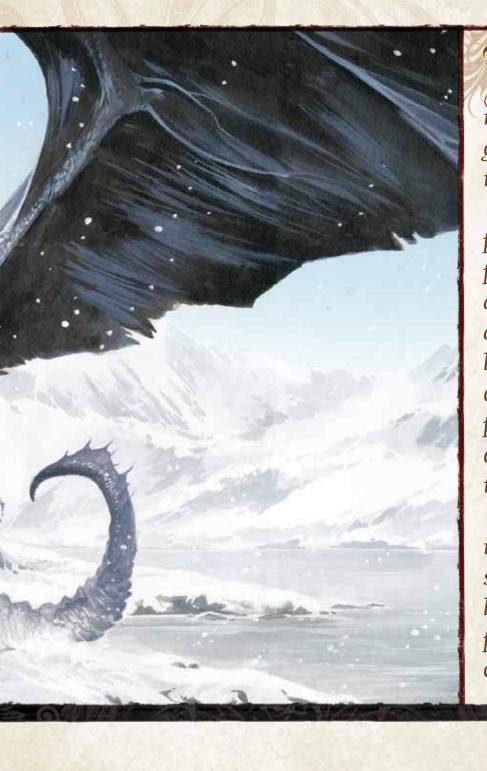
Capitolo 12 (Game Master): Questo capitolo riguarda i principi fondamentali per il GM per condurre il gioco, dal giocare un'avventura all'assegnazione dei PE e dei tesori.

Capitolo 13 (Ambiente): Oltre a combattere contro i mostri, ci sono molti altri pericoli e sfide per i PG, come il tipo di ambiente, dai deserti ai piani di esistenza, le trappole, e gli effetti delle condizioni atmosferiche sul gioco.

Capitolo 14 (Creare i PNG): Oltre ai personaggi e ai mostri, il mondo è popolato dai personaggi non giocanti (PNG), controllati dal GM che rappresentano ogni altra persona che esiste nel mondo del gioco, dall'oste al re. Questo capitolo comprende delle classi semplici usate dalla maggior parte dei PNG (anche se alcuni possono avere livelli nelle classi base e in quelle di prestigio) e un sistema rapido per la creazione delle statistiche dei PNG.

Capitolo 15 (Oggetti magici): Mentre un personaggio va in avventura, trova spesso degli oggetti magici che lo possono aiutare a portare a termine le missioni. Questo capitolo tratta dettagliatamente questi oggetti magici, come armi, armature, anelli, bacchette, bastoni, pergamene, pozioni, verghe e oggetti meravigliosi; ma anche gli oggetti maledetti e quelli intelligenti, gli artefatti e le regole per la creazione di nuovi oggetti magici.

Appendici: Le appendici in fondo del libro raccolgono il glossario, alcune regole relative alle capacità speciali e alle condizioni, così come altre informazioni utili per giocare a *Pathfinder GdR*.

1 Per Iniziare

Il drago ruggì trionfalmente quando Valeros crollò nella neve, con il sangue che gli sgorgava copioso dalla terribile ferita nel ventre.

Kyra si precipitò verso di lui, pregando di essere in tempo per salvarlo. "Terrò la bestia a bada!" urlò Seoni mentre si avvicinava al drago. Dal suo bastone si levò una fiammata difensiva. Merisiel guardò prima l'enorme drago, poi la delicata incantatrice e scosse tristemente il capo.

L'avventura era appena iniziata ma, a giudicare dalle sorti del primo confronto con la creatura, non erano stati pagati abbastanza per il lavoro che dovevano svolgere.

Il Gioco di Ruolo *Pathfinder* è un gioco da tavolo di fantasia in cui i giocatori interpretano i ruoli di eroi che formano un gruppo per affrontare sfide ed avventure pericolose. Ad aiutarli nella loro storia c'è il Game Master (o GM), che decide quali minacce i personaggi devono fronteggiare e quali sono le ricompense per la riuscita della loro impresa.

Pathfinder è un gioco di narrazione collaborativo, in cui i giocatori sono i protagonisti della storia e il Game Master funge da narratore, controllando il resto del mondo.

IL GIOCO

Un Gioco di Ruolo come *Pathfinder* è un gioco che impiega la vostra immaginazione e una serie di semplici regole per permettere ad un gruppo di persone di lavorare all'unisono per creare e raccontare storie attraverso personaggi fittizi. Consideriamo gli elementi di maggior rilevanza nel gioco.

Immaginazione

Un GdR si svolge interamente nell'immaginazione dei giocatori e nella descrizione che essi fanno della storia. È possibile assimilarlo ad una sessione estesa del classico: "Cosa succederebbe se…". Non ci sono tabelloni di gioco, non ci sono pezzi o pedine da muovere, anche se molti giocatori scelgono di usare delle mappe, delle miniature o altri supporti visivi per meglio raccontare la loro storia. Tutto quello che fa parte di questa storia-finzione, dagli eroi alla trama degli eventi, esiste solo nell'immaginazione dei giocatori, con la guida del GM.

Regole

Un GdR ha delle regole che servono sia come vocabolario condiviso per descrivere gli elementi che fanno parte della storia, sia per determinare lo svolgimento e l'aspetto dei diversi accadimenti man mano che essa si svolge. Le regole sono ideate allo scopo di fornire una struttura gestibile degli avvenimenti e per evitare le inevitabili dispute che sorgerebbero nel tentare di stabilire cosa è successo "davvero" nel caso in cui due o più giocatori non si trovassero d'accordo.

Storie

Raccontare una storia divertente ed eccitante è il punto centrale di un'avventura di GdR. Il GM giunge a creare una trama e dei personaggi che la supportino, i giocatori creano i loro eroi che la vivranno ed interagiranno con essa, dando vita a nuovi eventi e situazioni, e la storia si sviluppa con l'aiuto e la guida delle regole e del GM. Quando l'avventura si conclude, voi vi ritrovate con una storia completa, ma il vero divertimento è realizzarla e sperimentarla di persona mentre essa avviene.

Personaggi

I giocatori creano eroi fittizi che divengono il mezzo per interagire fra loro e con la trama dell'avventura. Parte del divertimento di un GdR consiste nel fatto di poter fingere di essere qualcun altro per qualche tempo: un eroe dalla fama immortale, un reietto scontroso e schivo, un problematico antieroe, o chiunque altro riusciate ad immaginare che si adatti al tipo di storia che il vostro gruppo vuole raccontare.

Cooperazione

I GdR sono esperienze di gioco di collaborazione: i giocatori non sono l'uno contro l'altro e l'obiettivo non è che un giocatore vinca sugli altri, ma è quello di creare e condividere insieme una storia. Anche se il GM spesso ritrae avversari che si pongono sul cammino degli eroi, non si tratta di un conflitto fra GM e giocatori, ma si tratta di vedere come l'intero gruppo lavori di comune accordo per creare un'entusiasmante avventura. Del resto, sarebbe altrettanto divertente un'avventura in cui non ci fossero nemici od ostacoli da superare?

Se siete un giocatore, prendete tutte le decisioni per il vostro personaggio, dalle capacità che possiede alle armi che porta con sè, dalla personalità al carattere. È un nobile cavaliere che vuole debellare il male, o è una canaglia connivente che si preoccupa di più dell'oro che della gloria? La scelta dipende da voi.

Se siete un Game Master, controllate il mondo che i giocatori esplorano. Il vostro lavoro è di rendere l'ambiente reale e vivo e di presentare le sfide per i personaggi che siano bilanciate ed emozionanti. Dal principe locale ad un minaccioso drago, controllate tutti i personaggi non giocanti. Le serie *Saga Adventure Path*, i moduli d'avventura e i supplementi sul mondo di gioco di *Pathfinder Chronicles* forniscono tutto ciò di cui avete bisogno per condurre il gioco, oppure potete creare voi il vostro mondo, usando le regole contenute in questo manuale e nel *Bestiario* di *Pathfinder*.

Materiali di gioco

Per giocare a *Pathfinder*, oltre a questo manuale, dovete avere una serie di dadi speciali a diverse facce (d4, d6, d8, d10, d12 e d20) che potrete trovare online su **e-wyrd.com** o in un negozio specializzato.

Oltre ai dadi, dovete avere una copia della scheda del personaggio che si trova in fondo a questo libro, e se il GM usa delle griglie di battaglia, una miniatura che rappresenti il vostro personaggio, che potete trovare tranquillamente su **e-wyrd.com** o in un negozio specializzato.

Se siete un Game Master, avrete bisogno di una copia del *Bestiario* di *Pathfinder*, che contiene le regole per moltissimi mostri, dal possente drago al debole goblin. Mentre molti di questi mostri possono essere usati per sfidare i giocatori, altri potrebbero fornire informazioni utili o diventare alleati importanti. Alcuni potrebbero persino unirsi al gruppo, con uno dei giocatori che interpreta il ruolo di un personaggio mostruoso. In più, dovreste avere la vostra serie di dadi e lo *Schermo del GM* che potete utilizzare per nascondere le

vostre annotazioni, mappe e tiri di dado. (Anche se dovreste essere onesti sui risultati dei vostri tiri, dato che a volte i risultati non sono evidenti e lanciarli davanti ai giocatori potrebbe fornire troppe informazioni.) Il combattimento in *Pathfinder GdR* può essere risolto in uno di due modi: potete descrivere la situazione ai personaggi e permettergli di interagire in base alla descrizione fornita, o potete usare una griglia di battaglia e permettere ai personaggi di muovere le loro miniature in modo da raffigurare più esattamente la loro posizione durante la battaglia. Anche se entrambi i metodi hanno i loro vantaggi, se scegliete il secondo, avrete bisogno di una mappa su cui agire come quelle della linea *GameMastery*, e delle miniature dei mostri o altri avversari. Anche questi si possono trovare nei negozi specializzati o su **e-wyrd.com**.

Come si Gioca

In *Pathfinder GdR*, il Game Master descrive gli eventi che si presentano nel mondo del gioco ed i giocatori a turno descrivono quello che i loro personaggi fanno in risposta a quegli eventi. Diversamente dalla narrazione, però, le azioni dei giocatori e dei personaggi controllati dal Game Master (i PNG) non sono sicure. La maggior parte delle azioni richiede dei tiri di dadi per determinarne il successo, ed alcune azioni possono risultare più difficili di altre. Ogni personaggio è più bravo in alcune cose, e ciò è rappresentato dai vari bonus che riceve ad abilità e capacità.

Ogni volta che è richiesto un tiro, questo è indicato come "d#," dove "#" rappresenta il numero delle facce sul dado. Se dovete tirare più dadi insieme dello stesso tipo, ci sarà un numero prima di "d". Per esempio, se dovete tirare 4d6, dovreste tirare insieme quattro dadi a sei facce e sommarne i risultati. A volte ci sarà un + o un – dopo l'indicazione, che comporta la somma o la sottrazione del numero indicato al risultato totale ottenuto con i dadi (non ad ogni singolo risultato). Molti tiri nel gioco usano il d20, con modificatori basati sulle abilità e le capacità del personaggio o sulla situazione. In linea generale, un tiro alto è meglio di uno basso. I dadi percentuale funzionano in maniera leggermente diversa. Tirando due dadi a dieci facce di colore diverso si ha come risultato un numero compreso tra 1 e 100. Un colore (indicato prima del tiro) è la decina, l'altro è l'unità. Un tiro di 4 e 2, ad esempio, dà come risultato 42. Se si ottiene 0 con le decine il risultato sarà un numero da 1 a 9. Due 0 rappresentano 100. Alcuni dadi percentuale mostrano le decine (00, 10, 20 ecc.) in modo da rendere la lettura del

d% più facile. Salvo indicazione contraria, ogni volta che c'è un arrotondamento, questo è sempre per difetto.

Mentre il vostro personaggio va in avventura, guadagna oro, oggetti magici e punti esperienza. L'oro può essere usato per comprare un migliore equipaggiamento, mentre gli oggetti magici possiedono delle capacità che possono potenziare il vostro personaggio. I punti esperienza vengono dati per il superamento delle sfide ed il completamento delle fasi di una storia. Quando il vostro personaggio ha guadagnato abbastanza punti esperienza, avanza di un livello, e acquisisce nuovi poteri e capacità che gli permettono di intraprendere sfide ancora più pericolose. Mentre un personaggio di 1° livello potrebbe cercare di salvare la figlia di un contadino da dei furiosi goblin, sconfiggere un terrificante drago rosso è una sfida per un eroe di 20° livello. È dovere del Game Master fornire sfide equilibrate per i vostri personaggi, che non siano così estreme da lasciare i giocatori senza speranza di successo. Per maggiori informazioni sui doveri del Game Master, vedi il Capitolo 12.

Ma soprattutto, divertitevi. Giocare a *Pathfinder GdR* deve essere emozionante sia per il Game Master che per i giocatori. L'avventura vi attende!

La regola più importante

Le regole in questo libro aiutano a dar vita ai vostri personaggi e al mondo che essi esplorano. Esse sono ideate per semplificare le dinamiche di gioco e rendere ogni situazioni emozionante, ma potreste riscontrare che alcune di esse non sono adatte allo stile di gioco che più vi piace. Ricordate che queste regole sono vostre. Potete cambiarle per adattarle ai vostri bisogni. Molti GM hanno un certo numero di "regole personali" che utilizzano nelle loro partite. I Game Master ed i giocatori dovrebbero discutere sempre insieme sui cambiamenti delle regole in modo che tutti sappiano esattamente come sarà il gioco. Anche se il Game Master è l'arbitro finale delle regole, *Pathfinder GdR* è un'esperienza condivisa e tutti giocatori dovrebbero dare il proprio contributo quando le regole sono in dubbio.

Termini comuni

Una parte del libro a cui si finisce per far spesso riferimento, almeno all'inizio, è il glossario che si trova nell'Appendice. Qui si trovano le definizioni dei termini utilizzati nelle regole e le informazioni su come i personaggi vengono influenzati da certe condizioni (come l'essere storditi). Se ci si imbatte in un termine che non si conosce, bisogna consultare glossario e appendici.

ESEMPIO DI GIOCO

Il GM sta masterizzando un gruppo di quattro giocatori nella loro ultima avventura. Stanno giocando Seelah (una paladina umana), Ezren (un mago umano), Harsk (un ranger nano) e Lem (un bardo halfling). I quattro avventurieri stanno esplorando le rovine di un'antica fortezza, dopo che hanno sentito dire che custodisce favolosi tesori. Mentre gli avventurieri si fanno strada verso l'edificio pericolante, attraversano un ponticello di pietra. Dopo la descrizione della scena, il GM chiede ai giocatori che cosa intendono fare.

Harsk: Continuo a camminare. Non mi piace l'aspetto di questo posto. Estraggo la mia balestra e la carico.

Seelah: Sono d'accordo. Estraggo anch'io la spada, in caso servisse.

Ezren: Mi preparo a lanciare *luce* così possiamo vedere dove mettiamo i piedi.

GM: Bene, un tremolante bagliore si genera dalla tua mano, illuminando la zona.

Lem: Mi guardo in giro per assicurarmi che non ci siano mostri nelle vicinanze.

Il GM consulta le sue note su questa parte dell'avventura e si accorge che ci sono effettivamente alcuni mostri lì vicino e che i PG sono caduti nella loro trappola.

GM: Lem, mi tiri una prova di Percezione?

Lem tira un d20 ed ottiene 12. Consulta la sua scheda del personaggio per trovare il suo bonus alle prove di Percezione, che risulta essere +6.

Lem: Faccio 18. Cosa vedo?

GM: Mentre ti guardi intorno, vedi sei figure scure che si muovono alle vostre spalle. Quando entrano nell'area di luce dell'incantesimo di Ezren, puoi dire che sono scheletri, in marcia sul ponticello fatiscente brandendo vecchie spade arrugginite dal tempo.

Lem: Ragazzi, temo ci sia un problema.

GM: Effettivamente. Tirate tutti per l'iniziativa?

Per determinare l'ordine del combattimento, ciascuno dei giocatori tira un d20 ed aggiunge il proprio bonus di iniziativa. Il GM tira una volta per gli scheletri ed una volta in più per il loro capo nascosto. Seelah ottiene 18, Harsk 16, Ezren 12 e Lem 5. Gli scheletri ottengono 11 ed il loro capo 8.

GM: Seelah, hai l'iniziativa più alta: è il tuo turno.

Seelah: Dato che sono scheletri, cercherò di distruggerli usando il potere della mia dea Iomedae. Incanalo energia positiva.

Seelah tira 2d6 ed ottiene 7.

Seelah: Gli scheletri subiscono 7 danni, ma devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per subirne solo la metà.

Il GM effettua i tiri salvezza su Volontà per gli scheletri ed ottiene 18, due 17, 15, 8 e 3. Dato che quattro degli scheletri superano il tiro salvezza, subiscono solo metà danno (3 punti), mentre gli altri due subiscono 7 danni.

GM: Due degli scheletri vengono avvolti dalle fiamme e si distruggono mentre il potere della tua dea li devasta. Gli altri quattro continuano ad avanzare. Harsk, è il tuo turno.

Harsk: Bene. Tiro di balestra allo scheletro più vicino.

Harsk tira un d20 e ottiene 13. Aggiunge il suo bonus di attacco con la balestra e dichiara un totale di 22. Il GM controlla la Classe Armatura dello scheletro, che è solo 14.

GM: Colpisci. Tira il danno.

Harsk tira un d10 ed ottiene 8. Il GM realizza che gli scheletri hanno riduzione del danno che può essere superata solo da armi contundenti. Poiché i quadrelli di balestra infliggono danno penetrante, la riduzione del danno dello scheletro riduce il danno totale da 8 a 3, ma è sufficiente per ridurre i punti ferita dello scheletro sotto lo 0.

GM: Sebbene il quadrello sembra infliggere meno danno contro le ossa antiche dello scheletro, il colpo è stato sufficiente ad annientarlo. Ezren, è il tuo turno.

Ezren: Lancio *dardo incantato* allo scheletro più vicino.

Dardo incantato crea un numero di dardi scintillanti che colpiscono sempre il bersaglio. Ezren tira 1d4+1 per ogni dardo e ottiene un totale di 6. Dato che è un danno di tipo magico, supera automaticamente la RD dello scheletro, facendone cadere un altro.

GM: Sono rimasti solo due scheletri, ed è il loro turno. Uno di loro carica Seelah mentre l'altro affronta Harsk.

Il GM tira un d20 per entrambi gli attacchi. L'attacco su Seelah è solo un 8, ma non colpisce perché la CA di Seelah è 18. L'attacco contro Harsk è un 17, che supera la sua CA di 16. Il GM tira i danni inflitti dall'attacco.

GM: Lo scheletro ti colpisce, Harsk, lasciandoti una profonda ferita sull'avambraccio. Subisci 7 danni.

Harsk: Ouch. Mi restano solo 22 punti ferita.

GM: Non è tutto. Dalla nebbia sul ponticello compare uno scheletro vestito come un cavaliere, in sella ad un cavallo non morto. Le teste delle vittime precedenti del guerriero sono infilate in cima alla sua lancia da cavaliere. Lem, è il tuo turno. Che cosa fai?

Lem: Corro!

Il combattimento prosegue nell'ordine, iniziando di nuovo da Seelah, finché una delle due parti non viene sconfitta. Se i PG sopravvivono allo scontro, possono continuare verso l'antica fortezza per vedere quali tesori e pericoli cela.

Creare un personaggio

Dal ladro sleale al coraggioso paladino, *Pathfinder GdR* vi permette di giocare il personaggio che volete. Nel creare un personaggio, iniziate con un'idea che lo definisca in via generale. Volete un personaggio che affronti faccia a faccia i mostri, usando spada e scudo contro zanne e artigli? O preferite un veggente mistico che trae i propri poteri dal grande oltre per conseguire i suoi scopi? Quasi tutto è possibile.

Una volta che avete un concetto generale, utilizzate i seguenti punti per concretizzare la vostre idee, annotando le informazioni risultanti e le statistiche sulla scheda del personaggio di *Pathfinder GdR*, che trovate in fondo a questo libro e che potete fotocopiare per vostra comodità.

Passo 1—Determinare le caratteristiche: Si inizia determinando i sei punteggi di caratteristica del personaggio (vedi più avanti) che stabiliscono gli attributi

di base più importanti di un personaggio e sono usati per decidere altri dettagli e statistiche. Alcune selezioni di classe richiedono che un personaggio abbia dei punteggi di caratteristica superiori alla media.

Passo 2—Scegliere la razza: Quindi, scegliete la razza del personaggio, prendendo nota dei modificatori razziali alle caratteristiche e degli altri tratti razziali (vedi Capitolo 2). Le razze base sono sette, anche se il GM potrebbe aggiungerne altre a questa lista. Ogni razza elenca dei linguaggi che il personaggio conosce automaticamente, così come alcuni linguaggi bonus. Un personaggio conosce un numero di linguaggi bonus addizionali pari al proprio modificatore di Intelligenza (vedi più avanti).

Passo 3—Scegliere la classe: La classe del personaggio rappresenta una professione, come il guerriero o il mago. Se è un nuovo personaggio, comincia al 1° livello nella classe scelta. Mentre guadagna punti di esperienza (PE), ad esempio sconfiggendo mostri, avanza di livello e acquisisce nuovi poteri e capacità.

Passo 4—Scegliere abilità e talenti: Determinate il numero dei gradi di abilità posseduti dal personaggio, in base alla sua classe e al modificatore di intelligenza (e a qualsiasi altro bonus, come quello degli umani). Poi spendete questi gradi nelle abilità, ma ricordate che non si possono avere più gradi del vostro livello (ad esempio, massimo 1 grado in un'abilità per un personaggio di 1° livello). Dopo le abilità, determinate quanti talenti il personaggio riceve in base alla sua classe e al suo livello e sceglieteli tra quelli presentati nel Capitolo 5.

Passo 5—Scegliere l'equipaggiamento: Ogni nuovo personaggio comincia il gioco con una quantità di monete d'oro, in base alla classe, che può essere spesa per acquistare il proprio equipaggiamento d'avventura, dall'armatura allo zaino. Questo equipaggiamento aiuta il personaggio a sopravvivere durante le avventure. In linea generale, non si può usare il denaro iniziale per acquistare oggetti magici senza il consenso del GM.

Passo 6—Dettagli finali: Per concludere, dovete determinare tutti i particolari del personaggio, compreso punti ferita iniziali (pf), Classe Armatura (CA), tiri salvezza, modificatore di iniziativa e valori di attacco. Tutti questi numeri sono determinati dalle decisioni prese nei passi precedenti. Oltre a ciò, dovete decidere il nome del personaggio, il suo allineamento e l'aspetto fisico. È meglio annotare anche alcune peculiarità del carattere e della personalità, che vi serviranno da linee guida per interpretare il personaggio durante il gioco. Regole aggiuntive (come l'età e l'allineamento) sono descritte nel Capitolo 7.

Tabella 1-1: Costi delle Caratteristiche

Punteggio	Punti	Punteggio	Punti
7	–4	13	3
8	–2	14	5
9	–1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

Tabella 1-2: Punti per le Caratteristiche

Tipo di campagna	Punti
Semplice	10
Tradizionale	15
Eroica	20
Epica	25

Caratteristiche

Ogni personaggio ha sei caratteristiche che rappresentano i suoi attributi base e costituiscono il suo talento innato e la sua bravura. Anche se raramente un personaggio effettua una prova usando soltanto una sua caratteristica, i punteggi di caratteristica, ed i modificatori associati, influiscono praticamente su ogni aspetto delle capacità e delle abilità del personaggio. Ogni punteggio di caratteristica in genere va da 3 a 18, anche se i bonus e le penalità razziali possano alterarli; un punteggio di caratteristica medio è 10.

Generare i punteggi di caratteristica

Ci sono diversi metodi differenti per generare i punteggi di caratteristica. Ciascuno di questi metodi dà un livello differente di flessibilità e di casualità alla creazione del personaggio. I modificatori razziali (ossia gli aggiustamenti ai punteggi di caratteristica dati dalla razza del personaggio, vedi Capitolo 2) si applicano solo dopo aver generato i punteggi.

Standard: Tirate 4d6, scartate il risultato più basso e sommare gli altri tre insieme. Segnate questo totale e ripetete il procedimento fino a generare sei numeri. Assegnate questi totali ai vostri punteggi di caratteristica come volete. Questo metodo è meno casuale di quello classico e contribuisce a creare personaggi con punteggi di caratteristica superiori alla media.

Classico: Tirate 3d6 e sommate i dadi insieme. Segnate questo totale e ripetere il procedimento fino a generare sei numeri. Assegnate questi risultati ai vostri punteggi di caratteristica come volete. Questo metodo è abbastanza casuale ed alcuni personaggi avranno caratteristiche chiaramente superiori. Questa casualità può andare ancora oltre, con i totali assegnati ai punteggi di caratteristica specifici nell'ordine in cui sono tirati. I personaggi generati con questo metodo sono difficili da conformarsi a concetti predeterminati, poiché i loro punteggi potrebbero non essere sufficienti per alcune classi o personalità, e dovrebbero essere ideati in base ai punteggi di caratteristica.

Tabella 1–3: Modificatori di Caratteristica e Incantesimi Bonus

Punteggio caratt.	Modificatore	Incantesimi bonus al giorno (per livello di incantesimo)									
		0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	–5	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
2–3	–4	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
4–5	–3	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
6–7	–2	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
8–9	–1	Non può lanciare incantesimi legati a questa caratteristica									
10–11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12–13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14–15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16–17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18–19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20–21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22–23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24–25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26–27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28–29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30–31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32–33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34–35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36–37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38–39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40–41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42–43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44–45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

ecc. …

Eroico: Tirate 2d6 e aggiungete 6 alla somma dei dadi. Segnate questo totale e ripetere il procedimento fino a generare sei numeri. Assegnate questi totali ai punteggi di caratteristica come volete. Questo metodo è meno casuale del metodo standard e genera personaggi con punteggi decisamente superiori alla media.

Riserva di dadi: Ogni personaggio ha una riserva di 24d6 da assegnare alle sue caratteristiche. Prima di tirare i dadi, il giocatore seleziona il numero di dadi da abbinare ad ogni punteggio, con un minimo di 3d6 per ogni caratteristica. Una volta assegnati i dadi, il giocatore tira i dadi per ogni gruppo e somma i totali dei tre risultati migliori. Se si prediligono personaggi più potenti, il GM dovrebbe aumentare il numero totale dei dadi a 28. Questo metodo crea personaggi simili a quelli del metodo standard.

Acquisto: Ogni personaggio riceve un certo numero di punti da spendere per aumentare le sue caratteristiche di base. In questo metodo, tutte le caratteristiche partono da una base di 10. Un personaggio può aumentare un punteggio determinato spendendo alcuni dei suoi punti. Inoltre, può guadagnare più punti da spendere su altri punteggi diminuendo altri suoi punteggi di caratteristica. Nessun punteggio può essere diminuito a meno di 7 o aumentato oltre a 18 usando questo metodo. Vedi Tabella 1–1 per i costi di ogni punteggio. Dopo che tutti i punti sono spesi, applicate tutti i modificatori razziali che il personaggio possiede. Il numero di punti che dovete spendere usando questo metodo dipende dal tipo di campagna che state giocando. Il valore standard per un personaggio è 15 punti. I personaggi non giocanti medi (PNG) sono creati usando soltanto 3 punti. Vedi la Tabella 1–2 per un numero di punti possibili in base allo stile della campagna. Questo metodo dà risalto alla scelta del giocatore e crea personaggi ben bilanciati. Questo è il sistema utilizzato per gli eventi di gioco organizzato, come la Pathfinder Society (per maggiori informazioni visita il sito **e-wyrd.com** o **paizo.com**)

Determinare i modificatori

Ogni caratteristica, dopo le modifiche per la razza, avrà un modificatore variabile da –5 a +5. La Tabella 1–3 mostra il modificatore per ogni punteggio di caratteristica. Il modificatore è il numero che deve essere applicato al tiro di dado quando il personaggio tenta di compiere qualcosa di strettamente legato a quella caratteristica. Il modificatore a volte si applica anche ad alcuni numeri che non sono tiri di dado. Un modificatore rappresentato da un numero positivo è un bonus, mentre quello rappresentato da un numero negativo è una penalità. La tabella indica, inoltre, il numero di incantesimi bonus che il personaggio conosce se è un incantatore.

Caratteristiche e incantatori

La caratteristica chiave degli incantesimi bonus dipende da che tipo di incantatore è il personaggio: Intelligenza per i maghi; Saggezza per i chierici, i druidi e i ranger; Carisma per i bardi, i paladini e gli stregoni. Oltre ad avere un alto punteggio di caratteristica, l'incantatore deve essere di un livello di classe sufficiente per poter lanciare incantesimi bonus di un certo livello (vedi le descrizioni delle classi al Capitolo 3 per maggiori dettagli).

Le caratteristiche

Ognuna delle caratteristiche descrive in parte il personaggio e influisce sul suo modo di agire.

Forza (For)

La Forza misura la prestanza e la potenza fisica del personaggio. Questa caratteristica è molto importante per guerrieri, barbari, paladini, ranger e monaci poiché li aiuta ad avere la meglio nei combattimenti in mischia. La Forza determina inoltre la quantità di equipaggiamento che il personaggio può portare. Un personaggio con un punteggio di Forza pari a 0 è troppo debole per muoversi in alcun modo ed è privo di sensi. Alcune creature non hanno un punteggio di Forza. Il loro modificatore è +0 per qualsiasi prova di Forza o di abilità basate su di essa.

Il modificatore di Forza del personaggio si applica a:

- Tiri per colpire in mischia.
- Tiri per i danni delle armi in mischia e da lancio (incluse le fionde). (Eccezioni: gli attacchi effettuati con la mano secondaria ricevono solo la metà del bonus di Forza, mentre gli attacchi a due mani ricevono una volta e mezzo il bonus di Forza. Le penalità dovute alla Forza, e non i bonus, si applicano agli attacchi effettuati con archi che non siano archi compositi).
- Prove di Nuotare e Scalare.
- Prove di Forza (per sfondare porte e simili).

Destrezza (Des)

La Destrezza misura la coordinazione, l'agilità, i riflessi e l'equilibrio del personaggio. Questa caratteristica è la più importante per i ladri, ma è lo anche per i personaggi che solitamente indossano armature leggere o medie o che non ne indossano nessuna, nonché per i personaggi che vogliono diventare esperti con le armi a distanza, come archi e fionde. Un personaggio con un punteggio di Destrezza pari a 0 è incapace di muoversi ed è effettivamente immobile (ma non privo di sensi).

Il modificatore di Destrezza si applica a:

- Tiri per colpire a distanza, come con archi, balestre, asce da lancio e altre armi a distanza, così come molti incantesimi d'attacco a distanza come *raggio rovente* o *luce incandescente*.
- Classe Armatura (CA), a condizione che il personaggio abbia la possibilità di reagire all'attacco.
- Tiri salvezza su Riflessi per evitare *palle di fuoco* e altri attacchi che possono essere schivati muovendosi velocemente.
- Prove di Acrobazia, Artista della Fuga, Cavalcare, Disattivare Congegni, Furtività, Rapidità di Mano e Volare.

Costituzione (Cos)

La Costituzione rappresenta la salute e la resistenza del personaggio. Un bonus di Costituzione incrementa i punti ferita di un personaggio e per questo è importante per qualsiasi classe. Alcune creature, come non morti e costrutti, non hanno un punteggio di Costituzione. Il loro modificatore è +0 per ogni prova basata sulla Costituzione. Un personaggio con un punteggio di Costituzione pari a 0 è morto.

Il modificatore di Costituzione si applica a:

- Ogni tiro di Dado Vita (tuttavia, una penalità non può mai far scendere il risultato di un tiro per i Dadi Vita al di sotto di 1, il che significa che un personaggio guadagna sempre almeno 1 punto ferita ogni volta che avanza di livello).
- Tiri salvezza su Tempra per resistere a veleni, malattie e simili minacce.

Se la Costituzione di un personaggio cambia abbastanza da alterare il modificatore di Costituzione, anche i suoi punti ferita aumentano o diminuiscono di conseguenza.

Intelligenza (Int)

L'Intelligenza determina la capacità di apprendimento e di ragionamento del personaggio. L'Intelligenza è importante per i maghi poiché influisce sui loro incantesimi in molti modi. Le creature che hanno un istinto animale hanno un punteggio di Intelligenza di 1 o 2. Qualsiasi creatura in grado di capire qualcuno che parla ha un punteggio di almeno 3. Un personaggio con un punteggio di Intelligenza pari a 0 è in stato di coma. Alcune creature non hanno un punteggio di Intelligenza. Il loro modificatore è +0 per qualsiasi prova di Intelligenza o di abilità basata su di essa.

Il modificatore di Intelligenza si applica a:

- Il numero di linguaggi che il personaggio conosce all'inizio del gioco. Questi sono in aggiunta a qualsiasi altro linguaggio razziale di partenza e al Comune. Se si ha una penalità, si è sempre in grado di leggere e parlare i propri linguaggi razziali a meno che il proprio punteggio di Intelligenza non sia inferiore a 3.
- Il numero di gradi di abilità acquisiti ad ogni livello. Comunque il personaggio ottiene sempre almeno 1 grado di abilità per livello.
- Prove di Artigianato, Conoscenze, Linguistica, Sapienza Magica e Valutare.

I maghi guadagnano incantesimi bonus in base al loro punteggio di Intelligenza. Il punteggio minimo di

Intelligenza necessario per lanciare un incantesimo da mago è 10 + il livello dell'incantesimo.

Saggezza (Sag)

La Saggezza indica la forza di volontà, il buon senso, la perspicacia e l'intuito del personaggio. La Saggezza è la caratteristica più importante per chierici e druidi, ma è rilevante anche per paladini e ranger. Se si desidera che il proprio personaggio sia sempre attento a ciò che gli accade attorno, è necessario assegnargli un alto punteggio di Saggezza. Ogni creatura possiede un punteggio di Saggezza. Un personaggio con un punteggio di Saggezza pari a 0 è incapace di pensiero razionale ed è privo di sensi.

Il modificatore di Saggezza si applica a:

- Tiri salvezza su Volontà (per annullare gli effetti di *charme su persone* e altri incantesimi).
- Prove di Guarire, Intuizione, Percezione, Professione e Sopravvivenza.

Chierici, druidi e ranger acquisiscono incantesimi bonus in base al loro punteggio di Saggezza. Il punteggio minimo di Saggezza necessario per lanciare un incantesimo da chierico, druido o ranger è 10 + il livello dell'incantesimo.

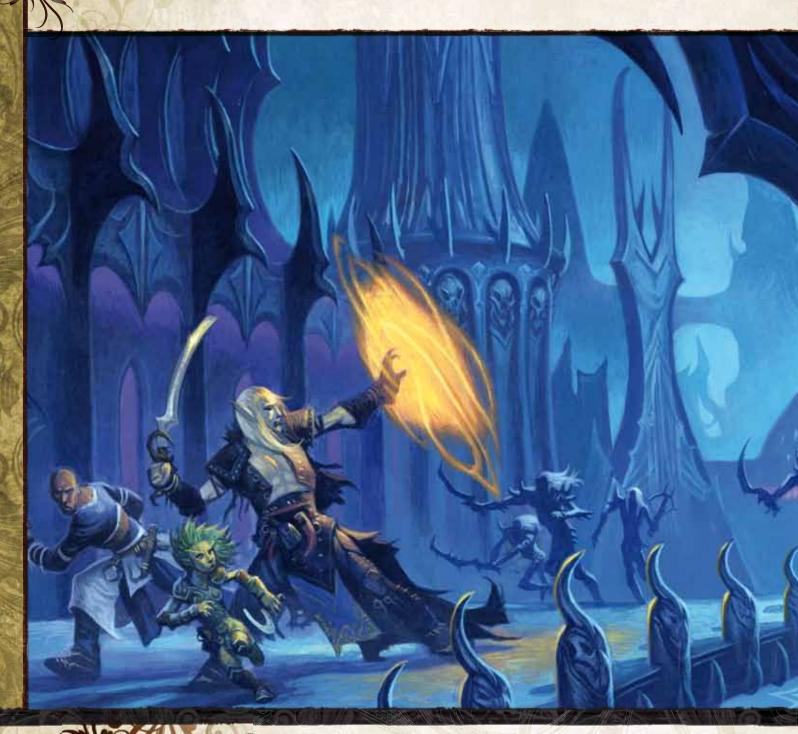
Carisma (Car)

Il Carisma misura la forza della personalità, la capacità di persuasione, il magnetismo personale, la predisposizione al comando e il fascino di un personaggio. Il Carisma è molto importante per paladini, stregoni e bardi, ma anche per i chierici poiché influisce sulla loro capacità di incanalare energia. Per le creature non morte il Carisma è la misura della loro innaturale "forza vitale". Ogni creatura possiede un punteggio di Carisma. Un personaggio con un punteggio di Carisma pari a 0 non è in grado di sforzarsi in alcun modo ed è privo di sensi.

Il modificatore di Carisma si applica a:

- Prove di Addestrare Animali, Camuffare, Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raggirare e Utilizzare Congegni Magici.
- Prove che rappresentano il tentativo di influenzare gli altri.
- CD di incanalare energia per chierici e paladini che tentano di ferire avversari non morti.

Bardi, paladini e stregoni acquisiscono incantesimi bonus in base al loro punteggio di Carisma. Il punteggio minimo di Carisma necessario per lanciare un incantesimo da bardo, paladino o stregone è 10 + il livello dell'incantesimo.

2 Razze

Con un piccolo esercito di spietati elfi scuri che correvano veloci alle loro calcagna, fuggire dalla città dei drow sembrava impossibile. Mentre l'umano Sajan e lo gnomo Lini sarebbero stati fatti schiavi, il mezzelfo Seltyiel sapeva bene che i drow l'avrebbero catturato e tenuto in vita solo per torturarlo. Maledicendo nuovamente il suo sangue misto, si voltò all'improvviso richiamando alla mente le parole del suo più devastante fuoco arcano.

"Coraggio, mangiafunghi dei miei stivali!" gridò rivolto ai drow. "Lasciate che vi mostri come combattono i veri elfi!"

Dagli intrepidi e robusti nani ai nobili ed aggraziati elfi, le razze di *Pathfinder GdR* differiscono tra loro per cultura, taglia, atteggiamento ed aspetto fisico. Dopo aver generato i valori delle caratteristiche di base, il passo seguente nel processo di creazione del personaggio è quello riguardante la scelta della razza; questo capitolo presenta sette diverse razze tra cui scegliere, quelle razze civilizzate che si incontrano più comunemente in *Pathfinder GdR*.

La scelta della razza del personaggio è una delle decisioni più importanti da prendere. Mentre il personaggio avanza di livello, diventando sempre più potente, potrete diversificare le sue capacità scegliendo classi, abilità e talenti differenti, ma la razza la potrete decidere soltanto una volta all'inizio del gioco (a meno che non entri in gioco una qualche magia insolita, come *reincarnazione*). Naturalmente, ogni razza si adatta meglio ad un tipo specifico di ruolo: i nani sono meglio come guerrieri che come stregoni, mentre gli halfling non eccellono quanto i mezzorchi come barbari. Tenete presente i vantaggi e gli svantaggi di ogni razza quando effettuate tale scelta. Può essere divertente giocare una razza che è in contrasto con il suo ruolo tipico, ma non è molto divertente guadagnare tre livelli e poi rendersi conto che il personaggio che si sta giocando sarebbe stato migliore se fosse stato di una razza completamente diversa.

Ciascuna delle sette razze in questo capitolo è presentata nello stesso formato, a partire da una descrizione generica del ruolo della razza nel mondo, seguita da brevi descrizioni sull'aspetto fisico, la società ed i rapporti con le altre razze. Anche se la vostra razza non costringe a scegliere una religione o un allineamento specifici, vengono accennate le scelte più comuni per ogni razza. Inoltre, si discute sulla ragione per cui un membro della razza potrebbe decidere di intraprendere la vita dell'avventuriero. Infine, viene presentanto un elenco di alcuni nomi tipici, maschili e femminili.

Ciascuna delle sette razze inoltre ha una serie di capacità speciali, bonus ed altre modifiche che si applicano a tutti i membri di quella razza, i cosiddetti "tratti razziali".

Ogni razza infine ha dei modificatori ai punteggi di caratteristica che vengono applicati dopo aver generato le caratteristiche, come descritto nel capitolo precedente. Questi modificatori possono aumentare una caratteristica al di sopra di 18 o diminuirla a meno di 3: anche se un punteggio così basso nelle caratteristiche è qualcosa da evitare, poichè non c'è via più sicura verso la morte per un personaggio che avere una Costituzione bassa e più rapida verso la frustrazione per un PG che non può comunicare poiché la sua intelligenza è inferiore a 3. Dovreste avere l'approvazione del Game Master prima di giocare un personaggio con qualsiasi punteggio di caratteristica inferiore a 3.

Le sette razze presentate in questo capitolo hanno capacità, personalità e società molto diverse tra loro, ma allo stesso tempo tutte e sette le razze sono abbastanza simili: nessuna delle razze si discosta troppo da quella umana e tutte le loro capacità sono pressochè uguali ed equilibrate. Esistono altre razze, più potenti ed esotiche, ma *Pathfinder GdR* è stato sviluppato ed equilibrato con l'idea che tutti i giocatori inizino più o meno sullo stesso piano. Potete trovare le regole e la guida per giocare razze più potenti o insolite al Capitolo 12.

Elfi

I longevi elfi sono i figli del mondo naturale, simili per alcuni versi alle creature fatate, e tuttavia differenti. Gli elfi danno valore alla riservatezza ed alle tradizioni e sebbene sia per loro piuttosto difficile instaurare nuove amicizie, a qualsiasi livello, una volta che uno straniero è accettato come compagno, tale alleanza può durare per intere generazioni. Gli elfi hanno un curioso legame con ciò che li circonda, forse conseguenza della loro longevità o per altri motivi più profondi e mistici, e se abitano nello stesso luogo per molto tempo scoprono che il loro fisico si è adattato al luogo. Il segno più evidente è il colore della pelle che riflette quello dell'ambiente. Quegli elfi che passano le loro vite fra le razze meno longeve, d'altra parte, spesso sviluppano una percezione distorta della mortalità e diventano più cupi, per aver visto invecchiare e morire davanti ai loro occhi i propri compagni numerose volte.

Descrizione fisica: Gli elfi sono in genere più alti degli umani, ma sono più aggraziati ed esili. Hanno lunghe orecchie a punta e ampi occhi a mandorla con pupille grandi dai colori vivaci. Mentre i vestiti elfici spesso tendono ad adattarsi alla bellezza dell'ambiente naturale, quegli elfi che vivono in città tendono ad abbigliarsi all'ultima moda.

Società: Gli elfi percepiscono un forte legame con la natura e si sforzano di vivere in armonia con essa. La maggior parte, tuttavia, trova la manipolazione della terra e della pietra spiacevole e preferisce dedicarsi ad arti più raffinate, e l'innata pazienza rende gli elfi molto portati alla magia.

Rapporti: Gli elfi spesso tengono lontane le altre razze, considerandole impetuose ed impulsive, ma sanno giudicare le persone in modo eccellente. Un elfo potrebbe non volere mai un nano come vicino, ma sarebbe il primo a riconoscerne le abilità come fabbro. Considerano gli gnomi come bizzarre curiosità (ed a volte pericolosi) e gli halfling con un po' di pietà, dato che questi popoli appaiono agli elfi essere sempre alla deriva, senza una vera e propria patria. Gli elfi sono affascinati dagli umani, come provato dal grande numero di mezzelfi nel mondo, sebbene solitamente rinneghino tale prole. Considerano i mezzorchi con diffidenza e sospetto.

Allineamento e religione: Gli elfi sono impressionabili e capricciosi, tuttavia danno valore a bontà e bellezza. Gli elfi sono per lo più di allineamento caotico buono. Preferiscono quelle divinità che condividono il loro amore per le qualità mistiche del mondo, come Desna e Nethys, la prima per l'ammirazione e l'amore per i luoghi selvaggi e il secondo per la sua padronanza della magia. Calistria è forse la più famosa delle divinità elfiche, dato che rappresenta gli ideali elfici portati al loro estremo.

Avventurieri: Molti elfi vanno in avventura spinti dal desiderio di esplorare il mondo, abbandonando i loro appartati regni nelle foreste per recuperare la dimenticata magia elfica o cercare regni perduti fondati millenni fa dai loro antenati. Per quelli cresciuti fra gli umani, la vita effimera e libera di un avventuriero conserva un richiamo naturale. Gli elfi evitano generalmente la mischia a causa della loro debolezza, preferendo le classi del mago e del ranger.

Nomi maschili: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrarel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Nomi femminili: Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara.

Tratti Razziali degli Elfi

Destrezza +2, Intelligenza +2, Costituzione –2: Gli elfi sono lesti e svegli, ma piuttosto deboli.

Taglia Media: Come creature Medie, gli elfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.

Velocità normale: La velocità base sul terreno degli elfi è 9 metri.

Visione crepuscolare: Gli elfi vedono due volte più lontano di un umano in condizioni di luce scarsa. Vedi Capitolo 7.

Immunità degli elfi: Gli elfi sono immuni agli effetti di sonno magico e ottengono bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Magia degli elfi: Gli elfi ottengono bonus razziale +2 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi; ottengono bonus razziale +2 alle prove di Sapienza Magica effettuate per identificare le proprietà degli oggetti magici.

Sensi acuti: Gli elfi ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione.

Familiarità nelle armi: Gli elfi sono competenti nell'arco corto (compreso arco corto composito), nell'arco lungo (compreso arco lungo composito), spada lunga e stocco, e considerano qualsiasi arma con la parola "elfico" nel nome come arma da guerra.

Linguaggi: Gli elfi iniziano il gioco parlando Comune ed Elfico. Gli elfi con alto punteggio di Intelligenza possono scegliere fra i seguenti linguaggi: Celestiale, Draconico, Gnoll, Gnomesco, Goblin, Orchesco e Silvano.

GNOMI

Gli gnomi tracciano la loro discendenza nel misterioso regno fatato, un luogo in cui i colori sono più luminosi, le terre incolte più selvagge e le emozioni più primeve. Forze sconosciute molto tempo fa hanno portato via gli gnomi antichi da quel regno, costringendoli a cercare rifugio in questo mondo; malgrado ciò, gli gnomi non hanno mai completamente abbandonato le loro radici fatate né si sono adattati alla cultura mortale. Di conseguenza, gli gnomi sono considerati dalle altre razze per lo più come misteriosi e bizzarri.

Descrizione fisica: Gli gnomi sono una delle razze comuni più piccole, in genere non più alti di 90 cm. I loro capelli tendono verso i colori accesi come l'arancione vivace delle foglie in autunno, il verde brillante delle foreste in primavera, o il rosso o il viola profondo dei fiori di campo in piena fioritura. Allo stesso modo, la loro carnagione varia dal marrone al rosa, solitamente con poco riguardo per l'ereditarietà. Gli gnomi possiedono lineamenti molto diversi e molti hanno bocche ed occhi molto grandi, peculiarità che può essere inquietante o affascinante, a seconda dell'individuo.

Società: A differenza delle altre razze, gli gnomi non si organizzano generalmente nelle classiche strutture sociali. Creature capricciose per natura, gli gnomi viaggiano spesso da soli o con compagni provvisori, sempre alla ricerca di esperienze nuove e più emozionanti. Formano raramente relazioni durature fra loro o con le altre razze, perseguendo invece i mestieri, le professioni o l'arte con una passione che a volte sfocia nel fanatismo. Gli gnomi maschi hanno una bizzarra ammirazione per cappelli e copricapi insoliti, mentre le femmine amano le acconciature elaborate ed eccentriche.

Rapporti: Gli gnomi hanno difficoltà ad interagire con le altre razze, sia a livello fisico che emozionale. L'umore degli gnomi è difficile da capire e spesso viene travisato dalle altre razze come malizioso o senza senso, mentre gli gnomi a loro volta ritengono le razze più alte come giganti noiosi e pesanti. Vanno d'accordo con halfling e umani, ma sono eccessivamente affettuosi nello scherzare con nani e mezzorchi, che gli gnomi tendono a voler far rilassare. Rispettano gli elfi, ma spesso si sentono frustrati dalla lentezza con cui essi prendono le decisioni. Per gli gnomi l'azione è sempre meglio dell'inerzia, e per questo molti gnomi sono soliti portare con sè sempre parecchi progetti piuttosto complessi per mantenersi attivi durante i periodi di riposo.

Allineamento e religione: Sebbene siano impulsivi e giocherelloni, con motivi a volte imperscrutabili e metodi ugualmente confusi, gli gnomi sono in genere buoni. Sono inclini alle emozioni e si trovano a loro agio all'interno dell'ambiente naturale. Gli gnomi sono solitamente di allineamento neutrale buono e preferiscono adorare le divinità che valorizzano l'individualità e la natura, come Shelyn, Gozreh, Desna e sempre più Cayden Cailean.

Avventurieri: L'amore degli gnomi per i viaggi li rende degli avventurieri naturali. Diventano spesso vagabondi per sperimentare nuovi aspetti della vita, dato che niente è più originale degli innumerevoli pericoli che un avventuriero deve affrontare. Gli gnomi compensano la loro debolezza con una propensione per la stregoneria e l'arte dei bardi.

Nomi maschili: Abroshtor, Bastargre, Halungalom, Krolmnite, Poshment, Zarzuket, Zatqualmie.

Nomi femminili: Besh, Fijit, Lini, Neji, Majet, Pai, Queck, Trig.

Tratti Razziali degli Gnomi

Costituzione +2 , Carisma +2 , Forza –2: Gli gnomi sono fisicamente deboli ma sorprendentemente resistenti, ed il loro atteggiamento li rende per natura simpatici.

Taglia Piccola: Come creature Piccole gli gnomi hanno bonus di taglia +1 alla CA, bonus di taglia +1 ai tiri per colpire, penalità –1 a BMC e DMC, e infine bonus di taglia +4 alle prove di Furtività.

Velocità lenta: La velocità base sul terreno degli gnomi è 6 metri.

Visione crepuscolare: Gli gnomi vedono due volte più lontano di un umano in condizioni di luce scarsa. Vedi Capitolo 7.

Addestramento difensivo: Gli gnomi ottengono bonus di schivare +4 alla CA contro mostri del sottotipo gigante.

Magia gnomesca: Gli gnomi aggiungono +1 alla CD di ogni tiro salvezza contro gli incantesimi di illusione che lanciano. Gli gnomi con Carisma 11 o superiore guadagnano inoltre le seguenti capacità magiche: 1/giorno—*luci danzanti, parlare con gli animali, prestidigitazione* e *suono fantasma.* Il livello dell'incantatore per questi effetti è uguale al livello dello gnomo. La CD per questi incantesimi è pari a 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Carisma dello gnomo.

Odio: Gli gnomi ottengono bonus +1 ai tiri per colpire contro creature umanoidi del sottotipo rettile e goblinoide grazie allo speciale addestramento contro questi odiati nemici.

Resistenza alle illusioni: Gli gnomi ottengono bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di illusione.

Sensi acuti: Gli gnomi ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione.

Ossessione: Gli gnomi ottengono bonus razziale +2 alle prove di Artigianato o Professione di loro scelta.

Familiarità nelle armi: Gli gnomi considerano qualsiasi arma con la parola "gnomesca" nel nome come arma da guerra.

Linguaggi: Gli gnomi iniziano il gioco parlando Comune, Gnomesco e Silvano. Gli gnomi con alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi: Draconico, Elfico, Gigante, Goblin, Nanico, e Orchesco.

HALFLING

Ottimisti e allegri per natura, benedetti da una fortuna misteriosa e determinati da uno spirito formidabile, gli halfling compensano la loro bassa statura con un'abbondanza di spavalderia e curiosità. Emozionabili e accomodanti allo stesso tempo, gli halfling prediligono mantenere un temperamento costante e controllato in ogni occasione, evitando quegli scoppi troppo violenti o emotivi delle altre razze più volubili. Anche nei momenti più catastrofici, un halfling non perde quasi mai il suo senso dell'umorismo. Gli halfling sono opportunisti inveterati. Incapaci di difendersi fisicamente dai rigori del mondo, sanno quando piegarsi al vento e quando nascondersi. Tuttavia la curiosità degli halfling spesso sovrasta il buon senso, portandoli a decisioni poco adeguate per evitare i pericoli. Benché la loro curiosità li guidi per viaggiare e cercare nuovi posti ed esperienze, gli halfling possiedono un forte senso della propria casa, spendendo spesso oltre i loro mezzi per aumentare le comodità della vita domestica.

Descrizione fisica: Gli halfling hanno l'umile altezza di 90 cm. Preferiscono camminare a piedi nudi, e ciò fa sì che la pianta dei loro piedi sia piuttosto callosa. Ciuffi di peli ricci e fitti scaldano la parte superiore dei loro piedi abbronzati e larghi. La loro carnagione tende verso il color mandorla ed i loro capelli verso le tonalità chiare del marrone. Hanno orecchie a punta, ma proporzionalmente non molto più grandi di quelle di un umano.

Società: Gli halfling non reclamano una patria e non controllano insediamenti più grandi di assemblee rurali di città libere. Molto più spesso, abitano vicino agli umani in città umane, sbarcando il lunario come possono dagli scarti di società più grandi. Molti halfling conducono vite assai ricche all'ombra dei loro vicini più alti, mentre alcuni preferiscono una vita nomade, viaggiando per il mondo e sperimentando tutto quello che esso può offrire.

Rapporti: Gli halfling si vantano spesso con le altre razze della loro capacità di passare inosservati, caratteristica che permette a molti di eccellere nell'arte del furto e del sotterfugio. Tuttavia, molti halfling, sapendo bene i pregiudizi a riguardo, cercano di essere disponibili ed amichevoli verso le razze più grandi quando non stanno provando a passare inosservati. Vanno d'accordo con gli eccentrici gnomi, anche se li trattano sempre con estrema cautela. Gli halfling in genere convivono bene con gli umani, ma dato che alcune società umane più aggressive li considerano poco meno di schiavi, cercano di controllarsi quando hanno a che fare con loro. Rispettano gli elfi ed i nani, ma essi vivono spesso in luoghi remoti lontani dalle comodità della civiltà che gli halfling amano, così le occasioni di interazione sono limitate. Soltanto i mezzorchi sono proprio del tutto evitati dagli halfling, dato che le loro dimensioni e la natura violenta intimoriscono non poco la maggior parte degli halfling.

Allineamento e religione: Gli halfling sono leali ai loro amici e famiglie, ma poiché abitano in un mondo dominato da razze due volte più grandi di loro, sanno che a volte dovranno litigare e elemosinare per sopravvivere. Gli halfling sono per lo più di allineamento neutrale. Gli halfling prediligono le divinità che incoraggiano le piccole e ben congegnate comunità, sia che tendano al bene (come Erastil) o al male (come Norgorber).

Avventurieri: La loro fortuna intrinseca unita al loro insaziabile desiderio di viaggiare rendono gli halfling ideali per l'avventura. Altri vagabondi tendono a tollerare questa razza curiosa nella speranza che una parte della sua fortuna mistica possa riflettersi anche su di loro.

Nomi maschili: Antal, Boram, Evan, Jamir, Kaleb, Lem, Miro, Sumak.

Nomi femminili: Anafa, Bellis, Etune, Filiu, Lissa, Marra, Rillka, Sistra, Yamyra.

Tratti Razziali degli Halfling

Destrezza +2, Carisma +2, Forza –2: Gli halfling sono agili e caparbi, ma la loro bassa statura li rende più deboli degli altri.

Taglia Piccola: Come creature Piccole, gli halfling hanno bonus di taglia +1 alla CA, bonus di taglia +1 ai tiri per colpire, penalità –1 a BMC e DMC, ed infine bonus di taglia +4 alle prove di Furtività.

Velocità lenta: La velocità base sul terreno degli halfling è 6 metri.

Temerarietà: Gli halfling ottengono bonus razziale +2 a tutti i tiri salvezza contro paura. Questo bonus si cumula con quello conferito da fortuna halfling.

Fortuna halfling: Gli halfling ottengono bonus razziale +1 a tutti i tiri salvezza.

Sensi acuti: Gli halfling ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione.

Piede saldo: Gli halfling ottengono bonus razziale +2 alle prove di Acrobazia e Scalare.

Familiarità nelle armi: Gli halfling sono competenti con la fionda e considerano qualsiasi arma con la parola "halfling" nel nome come arma da guerra.

Linguaggi: Gli halfling iniziano il gioco parlando Comune e Halfling. Gli halfling con alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi: Elfico, Gnomesco, Goblin e Nanico.

Mezzelfi

Gli elfi hanno per lungo tempo attratto gli sguardi bramosi delle altre razza. La loro longevità, affinità magica e innata grazia contribuiscono tutte all'ammirazione o talvolta all'amara invidia di chi sta loro vicino. Di tutte le loro caratteristiche, tuttavia, nessuna è più attraente per gli umani della loro bellezza. Da quando le due razze sono entrate in contatto tra loro, gli umani hanno sostenuto gli elfi come modelli di perfezione fisica, vedendoli come versioni idealizzate di se stessi. Da parte loro, molti elfi trovano gli umani attraenti malgrado i loro modi alquanto barbari, spinti dalla passione e dall'impeto con cui i membri di questa razza più giovane vivono la propria breve esistenza. A volte questa infatuazione reciproca porta a rapporti romantici. Benché solitamente di breve durata, anche per gli standard umani, questi incontri segreti portano di solito alla nascita dei mezzelfi, una razza che discende da due culture, ma non è erede di nessuna. I mezzelfi possono riprodursi tra loro, ma persino questi mezzelfi "di sangue puro" tendono ad essere visti egualmente come bastardi dagli umani e dagli elfi.

Descrizione fisica: I mezzelfi sono più alti degli umani ma più bassi degli elfi. Sono esili e avvenenti come gli elfi, ma la loro carnagione è data dal loro sangue umano. Hanno le orecchie a punta come gli elfi, ma sono più arrotondate e meno evidenti. Gli occhi sono simili a quelli umani e dai colori esotici, dall'ambrato o viola al verde smeraldo e al blu scuro.

Società: La mancanza di una patria e di una cultura unificate costringe i mezzelfi a rimanere versatili, in grado di conformarsi con ogni ambiente. Mentre sono spesso attraenti per entrambe le razze per gli stessi motivi dei loro genitori, i mezzelfi raramente si trovano a loro agio con gli umani o gli elfi, dato che entrambe le razze vedono troppa prova dell'altra in essi. Questa mancanza di accettazione pesa parecchio su molti mezzelfi, mentre altri sono più motivati dal loro status unico, vedendo questa mancanza di cultura formalizzata come l'ultimo baluardo di libertà. Di conseguenza, i mezzelfi sono incredibilmente adattabili, capaci di cambiare la propria mentalità e le proprie capacità in quello che le società si aspettano da loro.

Rapporti: Un mezzelfo comprende la solitudine e sa che il carattere è spesso un prodotto dell'esperienza di vita piuttosto che della razza. Pertanto, i mezzelfi sono spesso aperti alle amicizie ed alle alleanze con le altre razze e non si basano quasi mai solo sulla prima impressione quando devono farsi un'opinione su nuove conoscenze.

Allineamento e religione: L'isolamento dei mezzelfi influisce fortemente sul loro carattere e sulle loro idee. Non sono portati per natura alla crudeltà, né a mescolarsi e piegarsi alle convenzioni sociali, e perciò la maggior parte dei mezzelfi ha allineamento caotico buono. La mancanza di una cultura unitaria non spinge quasi mai i mezzelfi verso la religione, ma quelli che lo fanno, in genere, seguono la fede comune della loro patria.

Avventurieri: I mezzelfi tendono a viaggiare spesso alla ricerca di un posto che potrebbero finalmente chiamare casa. Il desiderio di dimostrarsi degni di una comunità e di stabilire un'identità personale, o persino una discendenza, guida molti avventurieri mezzelfi a vite spinte dal valore e dal coraggio.

Nomi maschili: Calathes, Encinal, Kyras, Narciso, Quiray, Satinder, Seltyiel, Zirul.

Nomi femminili: Cathran, Elsbeth, Iandoli, Kieyanna, Lialda, Maddela, Reda, Tamarie.

Tratti Razziali dei Mezzelfi

+2 ad un punteggio di caratteristica: I personaggi mezzelfi ricevono bonus +2 ad un punteggio di caratteristica di loro scelta al momento della creazione come prova della loro natura diversa.

Taglia Media: Come creature Medie, i mezzelfi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.

Velocità normale: La velocità base sul terreno dei mezzelfi è 9 metri.

Visione crepuscolare: I mezzelfi vedono due volte più lontano di un umano in condizioni di luce scarsa. Vedi Capitolo 7.

Adattabilità: I mezzelfi ricevono Abilità Focalizzata come talento bonus al 1° livello.

Sangue elfico: I mezzelfi contano sia come elfi che come umani per qualsiasi effetto relativo alla razza.

Immunità degli elfi: I mezzelfi sono immuni agli effetti di sonno magico e hanno bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Sensi acuti: I mezzelfi ottengono bonus razziale +2 alle prove di Percezione.

Doti innate: I mezzelfi scelgono due classi preferite al 1° livello ed ottengono +1 punto ferita o +1 grado d'abilità ogni volta che avanzano di livello in una delle due classi. Vedi Capitolo 3 per maggiori informazioni sulle classi preferite.

Linguaggi: I mezzelfi iniziano il gioco parlando Comune ed Elfico. I mezzelfi con alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tutti i linguaggi che vogliono (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).

MEZZORCHI

I mezzorchi sono delle mostruosità, le loro nascite tragiche il risultato di perversione e violenza, o almeno è così che le altre razze li vedono. È vero che i mezzorchi sono raramente il risultato di unioni d'amore e per questo sono costretti a crescere in fretta tra mille difficoltà, lottando spesso per difendere se stessi o per farsi un nome. Temuti, mal visti e maltrattati, i mezzorchi riescono con crescente costanza a sorprendere i loro detrattori con gesta eroiche ed inattesa saggezza, benché a volte sia più facile farlo spaccando qualche cranio.

Descrizione fisica: I mezzorchi, sia maschi che femmine, sono alti da 1,8 m a 2,1 m, con fisico potente e pelle verdastra o grigia. I loro canini crescono spesso piuttosto lunghi fino a sporgere dalle loro bocche e queste "zanne", unite con una fronte ampia e le orecchie un po' a punta, danno loro quell'aspetto notoriamente "bestiale". I mezzorchi possono essere impressionanti, pochi li descrivono come belli.

Società: A differenza dei mezzelfi, per cui almeno parte della discriminazione della società nasce dalla gelosia o dall'attrazione, i mezzorchi ricevono il peggio di entrambi i mondi. Fisicamente più deboli degli orchi, tendono ad essere temuti o attaccati da molti umani che non si preoccupano di fare distinzione fra orchi e mezzosangue. Eppure, sebbene non siano perfettamente accettati, i mezzorchi nelle società civilizzate tendono ad essere stimati per il loro valore marziale ed i capi degli orchi sono noti per generarli intenzionalmente, poiché i mezzosangue compensano regolarmente la loro mancanza di suprema forza fisica con una spiccata astuzia ed aggressività, diventando ottimi capi e rispettati strateghi.

Rapporti: Una vita di persecuzioni rende il mezzorco medio prudente e facile agli scoppi d'ira, ma chi riesce a far breccia in questo aspetto esteriore selvaggio potrebbe trovare una dose ben nascosta di empatia. Gli elfi ed i nani tendono ad essere quelli che non accettano i mezzorchi, vedendo in loro una somiglianza troppo forte con i loro nemici razziali, ma le altre razze sono molto più comprensive. Le società umane con pochi problemi con gli orchi tendono ad essere più accomodanti e i mezzorchi diventano spesso mercenari e guardie.

Allineamento e religione: Costretti a vivere fra i brutali orchi o come emarginati nelle terre civilizzate, i mezzorchi sono spesso amareggiati, violenti e solitari. Sono portati facilmente al male, ma non sono malvagi di natura: piuttosto, molti sono di allineamento caotico neutrale, avendo imparato dalla lunga esperienza che non c'è vantaggio nel fare qualcosa se questo non dà benefici personali diretti. Quando si preoccupano di adorare gli dèi, preferiscono quelli che promuovono la guerra o la forza individuale, come Gorum, Cayden Cailean, Lamashtu e Rovagug.

Avventurieri: Fieri ed indipendenti, molti mezzorchi intraprendono la via dell'avventura per necessità, cercando di fuggire da un passato doloroso o di migliorare il loro destino attraverso le proprie forze. Altri, più ottimisti o disperati di essere accettati, indossano il mantello dei crociati per dimostrare il loro valore al mondo.

Nomi maschili: Ausk, Davor, Hakak, Kizziar, Makoa, Nesteruk, Tsadok.

Nomi femminili: Canan, Drogheda, Goruza, Mazon, Shirish, Tevaga, Zeljka.

Tratti Razziali dei Mezzorchi

+2 ad un punteggio di caratteristica: I personaggi mezzorchi ricevono bonus +2 ad un punteggio di caratteristica di loro scelta al momento della creazione come prova della loro natura diversa.

Taglia Media: Come creature Medie, i mezzorchi non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.

Velocità normale: La velocità base sul terreno dei mezzorchi è 9 metri.

Scurovisione: I mezzorchi possono vedere al buio fino a 18 metri.

Intimidazione: I mezzorchi hanno bonus razziale +2 alle prove di Intimidire grazie alla loro natura spaventosa.

Sangue orchesco: I mezzorchi contano sia come orchi che come umani per qualsiasi effetto relativo alla razza.

Ferocia degli orchi: Una volta al giorno, quando un mezzorco è ridotto a meno di zero punti ferita ma non è morto, può continuare a combattere per un round ulteriore come se fosse inabile. Alla fine del suo turno successivo, a meno che non venga riportato a punti ferita positivi, perde i sensi e inizia a morire.

Familiarità nelle armi: I mezzorchi sono competenti con l'ascia bipenne e il falchion e considerano qualsiasi arma con la parola "orchesco" nel nome come arma da guerra.

Linguaggi: I mezzorchi iniziano il gioco parlando Comune e Orchesco. I mezzorchi con alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tra i seguenti linguaggi: Abissale, Draconico, Gigante, Gnoll e Goblin.

NANI

I nani sono una razza stoica ma severa, nascosta in città scavate nel cuore delle montagne e determinata ferocemente a respingere le razzie delle creature selvagge come orchi e goblin. Più di qualunque altra razza, i nani hanno acquisito una reputazione come artigiani taciturni e seri. Si può dire che la storia dei nani abbia forgiato l'indole introversa di molti nani, data la loro abitudine a vivere su picchi quasi inaccessibili o in scuri e pericolosi regni sotterranei, costantemente in guerra con giganti, goblin ed altri orrori simili.

Descrizione fisica: I nani sono una razza bassa e tarchiata e raggiungono un'altezza massima di circa 30 cm inferiore a quella della maggior parte degli umani, con una corporatura robusta e compatta che dà loro un aspetto massiccio. Sia i maschi che le femmine portano orgogliosamente i capelli lunghi e gli uomini decorano spesso le barbe con vari generi di fermagli e trecce intricate. Un nano maschio ben rasato è un segno sicuro di pazzia, o peggio: nessuno che sia familiare con la loro razza si fiderebbe mai di un nano senza barba.

Società: Le grandi distanze fra le loro cittadelle tra i monti giustificano le molteplici differenze culturali esistenti all'interno della società dei nani. Malgrado queste divergenze, tutti i nani sono noti per il loro amore nel lavorare la pietra, la loro passione per l'arte e l'architettura basate sulla pietra ed il metallo, ed un odio feroce verso giganti, orchi e goblinoidi.

Rapporti: I nani e gli orchi hanno abitato a lungo vicini, e la loro è una storia di odio reciproco vecchio quanto entrambe le razze. I nani generalmente diffidano dei mezzorchi e li evitano. Trovano halfling, elfi e gnomi troppo delicati, volubili o "graziosi" per essere degni di rispetto. È con gli umani che i nani condividono un più forte legame, dato che la natura industriosa e la brama sincera degli umani si avvicinano di più a quelle dell'ideale nanico.

Allineamento e religione: I nani sono guidati da onore e tradizione. Sono spesso derisi come alteri, ma hanno un forte sentimento di amicizia e giustizia e chi si guadagna la loro fiducia capisce che, anche se lavorano strenuamente, scherzano ancora più accanitamente, specie davanti ad una buona birra. I nani sono per lo più legali buoni. Preferiscono adorare le divinità i cui principi si abbinano ai loro tratti e Torag è la preferita fra i nani, sebbene anche Abadar e Gorum siano scelte comuni.

Avventurieri: Anche se i nani avventurieri sono rari a confronto degli umani, si possono trovare in molte regioni del mondo. I nani spesso abbandonano i confini dei loro rifugi per cercare gloria per i loro clan, ricchezze con cui abbellire le case-fortezze della loro famiglia, o per rivendicare cittadelle di nani preda dei nemici razziali. Le tecniche di guerra dei nani sono caratterizzate spesso da combattimenti in stretti cunicoli e in mischia, e per questo i nani tendono a diventare guerrieri e barbari.

Nomi maschili: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar.

Nomi femminili: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Rusilka, Yangrit.

Tratti Razziali dei Nani

Costituzione +2, Saggezza +2, Carisma –2: I nani sono sia robusti che saggi, ma un po' burberi.

Taglia Media: Come creature Medie, i nani non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.

Lenti e saldi: La velocità base sul terreno dei nani è 6 metri, ma la loro velocità non viene mai modificata dall'armatura o dall'ingombro.

Scurovisione: I nani possono vedere al buio fino a 18 metri.

Addestramento difensivo: I nani hanno bonus di schivare +4 alla CA contro i mostri del sottotipo gigante.

Cupidigia: I nani hanno bonus razziale +2 alle prove di Valutare effettuate per determinare il prezzo di beni non di natura magica che contengono metalli preziosi o gemme.

Esperto minatore: I nani hanno bonus razziale +2 alle prove di Percezione per individuare strane opere in muratura, come trappole e porte segrete situate su muri o pavimenti di pietra. Ogni volta che i nani passano a meno di 3 metri da queste opere possono effettuare tale prova, anche se non le stanno effettivamente cercando.

Odio: I nani hanno bonus +1 ai tiri per colpire contro creature umanoidi del sottotipo orco e goblin grazie allo speciale addestramento verso questi odiati nemici.

Familiarità nelle armi: I nani sono competenti con le asce da guerra, i martelli da guerra e i picconi pesanti e considerano qualsiasi arma con la parola "nanico" nel nome come arma da guerra.

Resistenza: I nani ricevono bonus razziale +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi e capacità magiche.

Stabilità: I nani ricevono bonus razziale +4 alla DMC quando devono resistere ai tentativi di spingere e sbilanciare mentre sono saldi sul terreno.

Linguaggi: Comune e Nanico. I nani con un alto punteggio di Intelligenza possono scegliere fra i seguenti linguaggi: Gigante, Gnomesco, Goblin, Orchesco, Terran, Sottocomune.

Umani

Gli umani possiedono un'eccezionale spinta ed una grande capacità di resistere ed espandersi e pertanto sono attualmente la razza dominante nel mondo. I loro imperi e nazioni sono ampi e in espansione ed i cittadini di queste società scolpiscono i loro nomi con la forza delle armi ed il potere dei loro incantesimi. L'umanità è meglio caratterizzata dalla sua turbolenza e diversità e le culture umane vanno dalle tribù selvagge, ma dai rigidi codici d'onore, alle famiglie nobili decadenti e adoratrici di demoni nelle città più cosmopolite. La curiosità e l'ambizione umane trionfano spesso sulla predilezione per uno stile di vita sedentario e molti lasciano le loro case per esplorare i numerosi angoli dimenticati del mondo o per condurre potenti eserciti per conquistare i vicini, semplicemente perché possono.

Descrizione fisica: Le caratteristiche fisiche degli umani sono varie quanto i climi del mondo. Dalle tribù dalla carnagione scura dei continenti meridionali ai razziatori pallidi e barbari delle regioni settentrionali, gli umani possiedono una grande varietà di colori di pelle, corporature e lineamenti. In linea generale, il colore di pelle degli umani presuppone una tonalità più scura più vicino all'equatore.

Società: La società umana comprende un gran numero di governi, atteggiamenti e stili di vita. Benché le più vecchie culture umane traccino le loro storie migliaia di anni nel passato, quando vengono paragonate alle società delle razze comuni come elfi e nani, sembra che le società umane siano in una condizione di cambiamento continuo mentre gli imperi si dividono e nuovi regni prendono il posto dei vecchi. Gli umani sono noti generalmente per la loro flessibilità, ingegnosità ed ambizione.

Rapporti: Gli umani sono fecondi e il loro impeto e numero li stimolano spesso al contatto con altre razze durante i periodi di espansione e di colonizzazione territoriali. In molti casi, questo porta alla violenza ed alla guerra, tuttavia gli umani sono egualmente rapidi a perdonare e forgiare alleanze con le razze che non tentano di pareggiarli o superarli in violenza. Fieri, a volte al punto di essere arroganti, gli umani considerano i nani come ubriaconi avari, gli elfi come sciocchi e frivoli, gli halfling come ladri e vigliacchi, gli gnomi come maniaci e bizzarri, e mezzelfi e mezzorchi come imbarazzanti, ma le diversità intrinseche nella razza rendono gli umani abbastanza aperti ad accettare ugualmente gli altri per quello che sono.

Allineamento e religione: L'umanità è forse la più eterogenea di tutte le razze comuni, con una capacità di perseguire il male e il bene fino al massimo grado. Alcuni si radunano in grandi orde barbariche, mentre altri costruiscono enormi città che si espandono per diversi chilometri. Presi complessivamente, gli umani sono di allineamento neutrale, tuttavia tendono generalmente ad unirsi in nazioni e civiltà con allineamenti specifici. Gli umani inoltre hanno la gamma più vasta di divinità e religioni, non essendo legati come le altre razze alla tradizione e desiderosi di rivolgersi verso chiunque offra loro gloria o protezione. Hanno persino adottato divinità come Torag o Calistria, che per millenni erano state identificate con le razze più antiche e dato che l'umanità continua a svilupparsi e prosperare, nuove divinità hanno cominciato ad affiorare dalle loro leggende in perenne espansione.

Avventurieri: L'ambizione da sola guida gli innumerevoli umani e per molti l'avventura è un mezzo per un proprio fine, possa essere ricchezza, potere, status sociale o conoscenza arcana. Alcuni perseguono semplicemente la carriera avventurosa per l'emozione del pericolo. Gli umani provengono da miriadi di regioni e ambienti e come tali possono adattarsi ad ogni ruolo in un gruppo.

Nomi: A differenza delle altre razze, che generalmente si rifanno a tradizioni e storie specifiche comuni, la diversità dell'umanità ha portato ad un insieme quasi infinito di nomi. Gli umani di una tribù barbara settentrionale hanno nomi molto differenti da quelli che provengono da una nazione subtropicale di marinai e commercianti. In quasi tutto il mondo gli umani parlano il Comune, ma i loro nomi sono vari quanto le loro credenze e il loro aspetto.

Tratti Razziali degli Umani

+2 ad un punteggio di caratteristica: I personaggi umani ricevono bonus +2 ad un punteggio di caratteristica di loro scelta al momento della creazione come prova della loro natura diversa.

Taglia Media: Come creature Medie, gli umani non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.

Velocità normale: La velocità base sul terreno degli umani è 9 metri.

Talento bonus: Gli umani scelgono un talento addizionale al 1° livello.

Esperti: Gli umani ottengono 1 grado di abilità aggiuntivo al 1° livello e 1 grado aggiuntivo ogni volta che avanzano di livello.

Linguaggi: Gli umani iniziano il gioco parlando Comune. Gli umani con un alto punteggio di Intelligenza possono scegliere tutti i linguaggi che vogliono (tranne i linguaggi segreti, come il Druidico).

3 Classi

Il passaggio pericolante sulla sommità della diga tremava a causa della forza impetuosa dell'acqua che scorreva attraverso i condotti a forma di teschio, ma quasi sobbalzò sotto il peso dei passi dell'ogre barbaro. "Mai vista tanta mostruosità tutta assieme" ruggì Valeros. "Con facce come quelle ci credo che abbiano paura di mostrarsi alla luce del sole."

Il capo dei mostri strabuzzò gli occhi non appena realizzò di essere stato insultato e urlò furente mentre l'ira della battaglia lo pervadeva.

Seoni maledì l'avventatezza di Valeros: prima o poi li avrebbe messi in guai seri.

La classe è l'aspetto più importante della creazione dei personaggi, poiché costituisce la fonte della maggior parte delle loro capacità, e fornisce un ruolo specifico all'interno di un gruppo di avventurieri. Le undici classi seguenti rappresentano le classi base del gioco.

Barbaro: Un combattente brutale alimentato da un'ira primeva.

Bardo: Una guida arcana che ispira e potenzia gli alleati e confonde i nemici.

Chierico: Un fedele seguace di una divinità, che può curare, rianimare i morti e invocare l'ira divina.

Druido: Un adoratore della natura e della magia primordiale, capace di assumere forme diverse.

Guerriero: Maestro coraggioso dell'arte bellica e delle tecniche di combattimento.

Ladro: Astuto esperto dell'arte del sotterfugio per colpire i nemici ed aiutare gli alleati in molte occasioni.

Mago: Esperto studioso di magia con incredibili poteri arcani.

Monaco: Studente delle arti marziali, allena il suo corpo ad essere arma e difesa contro i nemici.

Paladino: Seguace devoto della legge e della giustizia.

Ranger: Cacciatore e guida, il ranger è un abile combattente nei boschi e nell'inseguire i suoi nemici.

Stregone: Incantatore dalle doti magiche e dai poteri arcani innati.

Tabella 3-1: Avanzamento dei Personaggi e Benefici Dipendenti dal Livello

Livello del PG	Punti esperienza totali: Lento	Medio	Veloce	Talenti	Aumento di caratteristica
1°	—	—	—	1°	—
2°	3.000	2.000	1.300	—	—
3°	7.500	5.000	3.300	2°	—
4°	14.000	9.000	6.000	—	1°
5°	23.000	15.000	10.000	3°	—
6°	35.000	23.000	15.000	—	—
7°	53.000	35.000	23.000	4°	—
8°	77.000	51.000	34.000	—	2°
9°	115.000	75.000	50.000	5°	—
10°	160.000	105.000	71.000	—	—
11°	235.000	155.000	105.000	6°	—
12°	330.000	220.000	145.000	—	3°
13°	475.000	315.000	210.000	7°	—
14°	665.000	445.000	295.000	—	—
15°	955.000	635.000	425.000	8°	—
16°	1.350.000	890.000	600.000	—	4°
17°	1.900.000	1.300.000	850.000	9°	—
18°	2.700.000	1.800.000	1.200.000	—	—
19°	3.850.000	2.550.000	1.700.000	10°	—
20°	5.350.000	3.600.000	2.400.000	—	5°

Avanzamento dei Personaggi

L'esperienza data dal successo nelle sfide intraprese fa guadagnare ai personaggi dei punti esperienza. Una volta accumulati un certo numero di punti esperienza, i personaggi avanzano di livello e potere. La velocità di avanzamento dipende dal tipo di gioco che voi ed il GM preferite: alcuni preferiscono un gioco più dinamico, dove si avanza di livello dopo qualche sessione di gioco, mentre altri preferiscono un gioco dove l'avanzamento è più lento. Comunque alla fine, il modo migliore viene lasciato alla vostra decisione. L'avanzamento degli eroi viene dato nella Tabella 3–1.

Avanzare di livello

I personaggi avanzano di livello quando hanno accumulato punti esperienza sufficienti per farlo: solitamente i punti esperienza vengono dati dal GM a fine partita.

Il processo di avanzamento del personaggio funziona più o meno allo stesso modo della sua creazione, salvo che i punteggi di caratteristica, la razza e le scelte precedenti riguardo a classe, abilità e talenti non possono essere cambiati. Aggiungere un livello generalmente conferisce nuove capacità, gradi d'abilità addizionali da spendere, più punti ferita e possibilmente un aumento del punteggio di una caratteristica o un talento aggiuntivo (vedi Tabella 3–1). Col tempo, mentre il vostro personaggio sale ai livelli più alti, diventa una vera forza nel gioco, capace di governare nazioni o di assoggettarle al proprio volere.

Quando si aggiungono nuovi livelli ad una classe esistente o si aggiungono livelli di una nuova classe (vedi Multiclasse, sotto), bisogna assicurarsi di seguire le azioni indicate nell'ordine. In primo luogo, scegliete il vostro nuovo livello di classe. Occorre qualificarsi per questo livello prima di procedere oltre con le modifiche successive. In secondo luogo, occorre applicare l'aumento ad un punteggio di caratteristica qualsiasi dato dall'avanzamento di livello. In terzo luogo, occorre integrare tutti i nuovi privilegi di classe dati dal livello e poi tirare per i punti ferita addizionali. Per concludere, occorre aggiungere abilità e talenti. Per maggiori informazioni su quando si ottengono nuovi talenti e gli aumenti di un punteggio di caratteristica, vedi la Tabella 3–1.

Multiclasse

Invece di guadagnare le capacità concesse dal livello successivo nella classe attuale del personaggio, si possono guadagnare le capacità di 1° livello di una nuova classe, aggiungendo tutte queste nuove capacità a quelle esistenti. Ciò è noto con il termine "multiclassare."

Per esempio, un guerriero di 5° livello decide di cimentarsi nelle arti arcane ed aggiunge un livello da mago quando avanza al 6° livello. Questo personaggio avrà i poteri e le capacità sia di un guerriero di 5° livello che di un mago di 1° livello, ma è considerato un personaggio di 6° livello. (I suoi livelli di classe sono 5° e 1°, ma il suo livello totale del personaggio è 6°.)

Mantiene tutti i suoi talenti bonus guadagnati dai 5 livelli da guerriero, ma ora può anche lanciare incantesimi di 1° livello e scegliere una scuola di magia. Aggiunge tutti i punti ferita, i bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza come mago di 1° livello a quelli ottenuti dall'essere un guerriero di 5° livello.

Si noti che ci sono un certo numero di effetti e di prerequisiti che si basano sul livello del personaggio e sui suoi Dadi Vita. Tali effetti sono basati sempre sul numero totale dei livelli o Dadi Vita che un personaggio possiede, non su quelli di una classe. Fanno eccezione a questa regola i privilegi di classe, molti dei quali sono basati sul numero totale dei livelli di classe che un personaggio possiede in una classe specifica.

Classe preferita

Ogni personaggio inizia il gioco con una classe preferita di sua scelta: solitamente, questa è la stessa classe scelta al 1° livello. Ogni volta che avanza di livello nella sua classe preferita, un personaggio riceve 0 1 punto ferita o 1 grado di abilità aggiuntivo. La scelta della classe preferita non può essere cambiata una volta che il personaggio è stato creato, e la scelta di guadagnare un punto ferita o un grado di abilità ogni volta che il personaggio avanza di livello (compreso il 1° livello) non può essere modificata una volta fatta per un particolare livello. Le classi di prestigio (vedi Capitolo 11) non possono mai essere classi preferite.

BARBARO

Per qualcuno, c'è soltanto l'ira. Nei loro modi brutali, nella furia della passione, nell'impeto della battaglia, il conflitto è tutto quello che queste anime selvagge conoscono. Impavidi, forti, esperti di feroci tecniche marziali, non sono soldati o combattenti professionisti: sono creature del massacro, spiriti guerrieri posseduti dalla battaglia. Questi indomiti guerrieri, noti come barbari, sanno poco di addestramento militare, di regole di guerre e tattiche; per loro esiste soltanto il momento in cui affrontano il nemico e la certezza che l'attimo seguente potrebbero esalare l'ultimo respiro. Sono dotati di un sesto senso che li rende più reattivi al pericolo e di una innata resistenza alle sue conseguenze. Questi combattenti brutali sono presenti in tutti gli status sociali, civilizzati e selvaggi, benché ci siano interi gruppi che abbracciano tali filosofie e che vagano per i luoghi più selvaggi del mondo. Nei barbari infuria lo spirito primevo della battaglia: guai a chi affronta la loro ira.

Ruolo: I barbari eccellono nel combattimento, possedendo il valore ed il coraggio per fronteggiare i nemici apparentemente anche più forti di loro. Con l'ira che concede loro quell'audacia necessaria per osare di più degli altri combattenti, i barbari caricano furiosi in battaglia e distruggono tutto ciò che incontrano sulla loro strada.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Dado Vita: d12.

Abilità di classe

Le abilità di classe del barbaro sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (natura) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Percezione (Sag), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del barbaro.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il barbaro è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, nelle armature medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Tabella 3-2: Barbaro

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Ira, movimento veloce
2°	+2	+3	+0	+0	Potere d'ira, schivare prodigioso
3°	+3	+3	+1	+1	Percepire trappole +1
4°	+4	+4	+1	+1	Potere d'ira
5°	+5	+4	+1	+1	Schivare prodigioso migliorato
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Percepire trappole +2, potere d'ira
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Riduzione del danno 1/—
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Potere d'ira
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Percepire trappole +3
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Potere d'ira, riduzione del danno 2/—
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Ira superiore
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Percepire trappole +4, potere d'ira
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Riduzione del danno 3/—
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Potere d'ira, volontà indomita
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Percepire trappole +5
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Potere d'ira, riduzione del danno 4/—
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Ira infaticabile
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Percepire trappole +6, potere d'ira
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Riduzione del danno 5/—
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Ira possente, potere d'ira

Movimento veloce (Str): Il barbaro ha una velocità superiore alla norma per la sua razza di +3 metri quando non indossa armature, o ne indossa una leggera o media, e non sta trasportando un carico pesante. Questo bonus si applica prima di modificare la velocità del barbaro in base a qualsiasi carico portato o armatura indossata. Il bonus si cumula con altri bonus alla velocità sul terreno del barbaro.

Ira (Str): Il barbaro può entrare in uno stato di furia omicida che gli garantisce una forza ed una resistenza straordinarie durante il combattimento. A partire dal 1° livello, il barbaro può entrare in ira per un numero di round al giorno pari a 4 + il suo modificatore di Costituzione. Ad ogni livello successivo, può entrare in ira per 2 round addizionali. Un aumento temporaneo della Costituzione, come quello guadagnato dall'ira e da incantesimi come *resistenza dell'orso,* non aumenta il numero totale dei round giornalieri in cui un barbaro può entrare in ira. Il barbaro può entrare in ira con un'azione gratuita. Il numero totale di round dell'ira si rinnova dopo un periodo di riposo di 8 ore, anche se queste ore non devono necessariamente essere consecutive.

Mentre è in preda all'ira, il barbaro guadagna temporaneamente bonus +4 a Forza e a Costituzione, bonus morale +2 ai tiri salvezza su Volontà, ma subisce penalità –2 alla CA. L'aumento del punteggio di Costituzione garantisce al barbaro 2 punti ferita aggiuntivi per Dado Vita, ma questi punti scompaiono alla fine dell'ira, quando il punteggio di Costituzione ritorna al valore normale, e non vengono persi per primi come accade per i punti ferita temporanei. Mentre è in preda all'ira, un barbaro non può utilizzare abilità basate su Carisma, Destrezza ed Intelligenza (ad eccezione di Acrobazia, Intimidire, Cavalcare e Volare), o che richiedano pazienza e concentrazione.

Il barbaro può placare l'ira con un'azione gratuita. Alla fine del momento d'ira, il barbaro è affaticato per un numero di round pari a 2 volte il numero di round spesi in ira. Se il barbaro è affaticato non può entrare nuovamente in ira, ma può comunque entrare in ira più volte durante un singolo incontro o combattimento. Se il barbaro cade privo di sensi, l'ira si placa immediatamente, ed il barbaro è in pericolo di morte.

Poteri d'ira (Str): Nel corso della sua carriera un barbaro impara a manifestare la sua furia in modi sempre nuovi. A partire dal 2° livello, un barbaro ottiene un potere d'ira, dopodiché ne ottiene uno addizionale ogni due livelli. Un barbaro può utilizzare i suoi poteri d'ira mentre è in preda all'ira, ed alcuni di questi poteri richiedono che il barbaro compia prima un'azione. Un barbaro non può selezionare un singolo potere più di una volta, a meno che non sia indicato diversamente.

Accuratezza sorprendente (Str): Il barbaro ottiene bonus morale +1 ad un tiro per colpire. Questo bonus aumenta di +1 ogni 4 livelli da barbaro ottenuti. Questo potere è utilizzato come azione veloce prima di effettuare il tiro. Questo potere può essere utilizzato solo una volta per ira.

Attacco devastante (Str): Il barbaro conferma automaticamente un colpo critico. Questo potere è usato come azione immediata in caso di minaccia di critico. Un barbaro deve essere almeno di 12° livello prima di poter selezionare questo potere. Questo potere può essere utilizzato solo una volta per ira.

Attacco improvviso (Str): Il barbaro può effettuare un attacco di opportunità contro un avversario che si muove in qualsiasi quadretto minacciato dal barbaro, a prescindere dal fatto che quel tipo di movimento normalmente provochi o meno un attacco di opportunità. Questo potere può essere utilizzato solo una volta per ira. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questo potere.

Balzo difensivo (Str): Il barbaro guadagna bonus di schivare +1 alla sua Classe Armatura contro attacchi a distanza per un numero di round pari al suo modificatore attuale di Costituzione (minimo 1). Questo bonus aumenta di +1 ogni 6 livelli da barbaro ottenuti. Attivare questo potere è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità.

Collera inarrestabile (Str): Il barbaro può cadere in preda all'ira anche se è affaticato. Mentre è in ira usando questo potere, il barbaro è immune alla condizione affaticato. Quando l'ira termina, il barbaro è esausto per 10 minuti per ogni round speso in ira.

Colpo possente (Str): Il barbaro ottiene bonus +1 ad un tiro per i danni. Questo bonus aumenta di +1 ogni 4 livelli da barbaro ottenuti. Questo potere è utilizzato come azione veloce prima di effettuare il tiro. Questo potere può essere utilizzato solo una volta per ira.

Fiuto (Str): Il barbaro ottiene la capacità fiuto mentre è in preda all'ira e può usarla per localizzare nemici invisibili (vedi Appendice 2 per le regole sulla capacità fiuto).

Furia animale (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro può effettuare un attacco con il morso. Se usato come parte di un'azione di attacco completo, l'attacco con il morso viene effattuato usando il suo bonus di attacco base pieno –5. Se il morso va a segno, infligge 1d4 danni (presumendo che il barbaro sia di taglia Media; 1d3 danni se è di taglia Piccola) più metà del suo modificatore di Forza. Il barbaro può usare questo potere come parte di un'azione per mantenere una presa in lotta o per liberarsi da essa. Questo attacco va risolto prima di effettuare la prova di lottare. Se l'attacco con il morso va a segno, ogni prova di lotta effettuata contro il bersaglio nello stesso round riceve bonus +2.

Grido terrificante (Str): Il barbaro lancia un grido terrificante come azione standard. Tutti i nemici scossi entro 9 metri devono superare un tiro salvezza su Volontà (CD pari a 10 + metà livello del barbaro + modificatore di Forza del barbaro) o cadono in preda al panico per 1d4+1 round. Una volta che un avversario ha effettuato il tiro salvezza contro il grido terrificante (con successo o meno) è immune a questo potere per 24 ore. Un barbaro deve avere il potere d'ira sguardo intimidatorio per selezionare questo potere d'ira. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questo potere.

Impulso dirompente (Str): Il barbaro aggiunge il suo livello da barbaro ad una prova di Forza o ad una prova di manovra in combattimento, o alla sua Difesa da Manovra in Combattimento quando un avversario tenta una manovra contro di lui. Questo potere è usato come azione immediata. Questo potere può essere utilizzato solo una volta per ira.

Ira indomita (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro è immune alle condizioni scosso e spaventato. Un barbaro deve essere almeno di 12° livello prima di poter selezionare questo potere.

Mente lucida (Str): Il barbaro può ritirare un tiro salvezza fallito su Volontà. Questo potere è utilizzato come azione immediata subito dopo che il primo tiro salvezza viene fallito, ma prima che il risultato del fallimento sia rivelato dal GM. Il barbaro deve tenere il secondo risultato, anche se peggiore. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questo potere. Questo potere può essere utilizzato soltanto una volta per ira.

Momento di chiarezza (Str): Il barbaro non subisce nessun beneficio e nessuna penalità dall'ira per 1 round, comprese le penalità alla Classe Armatura e le restrizioni sulle azioni che è possibile compiere. Questo round è conteggiato nel numero totale di round di ira al giorno. Questo potere può essere utilizzato solo una volta per ira.

Nessuna fuga (Str): Il barbaro può muoversi fino al doppio della sua velocità come azione immediata ma può farlo solo quando un avversario a lui adiacente usa l'azione di ritirata per allontanarsi da lui. Il barbaro deve finire il suo movimento adiacente al nemico che ha usato l'azione di ritirata. Il barbaro provoca attacchi di opportunità come di norma durante questo movimento. Questo potere può essere usato solo una volta per ira.

Nuotatore indomabile (Str): Quando è in preda all'ira, il barbaro aggiunge il suo livello come bonus di potenziamento a tutte le prove di Nuotare.

Piede veloce (Str): Il barbaro guadagna un bonus di potenziamento alla sua velocità pari a 1,5 metri. Questo aumento è sempre attivo mentre il barbaro è in preda all'ira. Un barbaro può selezionare questo potere d'ira fino a tre volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Posizione difensiva (Str): Il barbaro ottiene bonus di schivare +1 alla sua Classe Armatura contro attacchi in mischia per un numero di round pari al suo modificatore attuale di Costituzione (minimo 1). Questo bonus aumenta di +1 ogni 6 livelli da barbaro ottenuti. Attivare questo potere è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità.

Respingere gli avversari (Str): Una volta per round, un barbaro può effettuare un tentativo di spingere contro un bersaglio al posto di un attacco in mischia. Se questo ha successo, il bersaglio subisce danni pari al modificatore di Forza del barbaro e viene spinto indietro come di norma. Il barbaro non deve necessariamente muoversi con il bersaglio se il tentativo riesce. Il tentativo non provoca attacchi di opportunità.

Riduzione del danno aumentata (Str): La riduzione del danno del barbaro aumenta di 1/—. Questa riduzione del danno è sempre attiva quando il barbaro è in ira. Un barbaro può scegliere questo potere fino ad un massimo di tre volte. I suoi

effetti si cumulano. Un barbaro deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questo potere.

Riflessi rapidi (Str): Mentre è in ira, il barbaro può effettuare un attacco di opportunità addizionale per round.

Saltatore indomabile (Str): Quando è in preda all'ira, il barbaro aggiunge il suo livello come bonus di potenziamento a tutte le prove di Acrobazia effettuate per saltare. Quando effettua un salto in questo modo, si considera che abbia sempre una rincorsa.

Scalatore indomabile (Str): Quando è in preda all'ira, il barbaro aggiunge il suo livello come bonus di potenziamento a tutte le prove di Scalare.

Sguardo intimidatorio (Str): Il barbaro può effettuare una prova di Intimidire contro un nemico adiacente come azione di movimento. Se la prova ha successo, il barbaro demoralizza il suo avversario, il quale resta scosso per 1d4 round + 1 round per ogni 5 punti con cui la prova del barbaro supera la CD.

Superstizione (Str): Il barbaro ottiene bonus morale +2 ai tiri salvezza effettuati per resistere a incantesimi, capacità soprannaturali e magiche. Questo bonus aumenta di +1 ogni 4 livelli da barbaro ottenuti. Mentre è in preda all'ira, il barbaro non può essere un bersaglio consenziente di alcun incantesimo e deve effettuare tiri salvezza per resistere a tutti gli incantesimi, anche quelli lanciati dai suoi alleati.

Vigore innato (Str): Mentre è in preda all'ira, il barbaro è immune alle condizioni infermo e nauseato, Un barbaro deve essere almeno di 8° livello prima di poter selezionare questo potere.

Vigore rinnovato (Str): Come azione standard, il barbaro guarisce 1d8 danni + il suo modificatore di Costituzione. Ogni quattro livelli da barbaro ottenuti dopo il 4°, i danni guariti aumentano di 1d8, fino ad un massimo di 5d8 al 20° livello. Un barbaro deve essere di almeno 4° livello prima di poter selezionare questo potere. Questo potere può essere utilizzato dal barbaro solo una volta al giorno e solo mentre è in preda all'ira.

Visione crepuscolare (Str): I sensi del barbaro si acuiscono improvvisamente ed egli guadagna visione crepuscolare quando è in preda all'ira.

Vista notturna (Str): I sensi del barbaro si acuiscono incredibilmente mentre è in preda all'ira ed ottiene scurovisione 18 metri. Il barbaro deve avere visione crepuscolare come potere d'ira o tratto razziale per selezionare questo potere d'ira.

Schivare prodigioso (Str): Dal 2° livello, il barbaro acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Il barbaro non viene mai colto impreparato, neppure da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se è immobilizzato. Il barbaro con questa capacità perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se un avversario usa con successo un'azione di fintare contro di lui.

Se il barbaro possiede già schivare prodigioso come capacità di un'altra classe, guadagna automaticamente al suo posto schivare prodigioso migliorato (vedi sotto).

Percepire trappole (Str): Dal 3° livello, un barbaro guadagna bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi effettuati per evitare le trappole e bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati dalle trappole. Questi bonus aumentano di +1 ogni tre livelli da barbaro ulteriori (6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello). I bonus di percepire trappole ottenuti da più classi sono cumulativi.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Dal 5° livello in poi, un barbaro non può più essere attaccato ai fianchi. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi furtivi contro un barbaro attaccandolo ai fianchi, a meno che non abbiano quattro livelli da ladro in più del barbaro preso di mira.

Se un personaggio ha già schivare prodigioso (vedi sopra) da un'altra classe, i livelli delle classi che forniscono schivare prodigioso si sommano per determinare il livello minimo che un ladro deve avere per potere attaccare il personaggio ai fianchi.

Riduzione del danno (Str): Al 7° livello, un barbaro guadagna riduzione del danno. Ogni volta che il barbaro subisce dei danni da un'arma o da un attacco naturale bisogna sottrarre 1 danno dal totale dei danni di ogni singolo attacco andato a segno. Al 10° livello, e ad ogni tre livelli da barbaro ulteriori (13°, 16° e 19° livello), questa riduzione del danno aumenta di 1 punto. Questa capacità può ridurre il danno a 0 ma non al di sotto dello 0.

Ira superiore (Str): All'11° livello, quando il barbaro entra in ira, il bonus morale a Forza e Costituzione aumenta a +6 ed il bonus morale ai tiri salvezza su Volontà aumenta a +3.

Volontà indomita (Str): Durante l'ira, un barbaro di 14° livello o superiore ottiene bonus +4 ai tiri salvezza su Volontà per resistere ad incantesimi di ammaliamento. Questo bonus si somma a tutti gli altri modificatori, compreso il bonus morale ai tiri salvezza su Volontà che il barbaro riceve durante l'ira.

Ira infaticabile (Str): Dal 17° livello, un barbaro non diviene più affaticato al termine dell'ira.

Ira possente (Str): Al 20° livello, quando il barbaro entra in ira, il bonus morale a Forza e Costituzione aumenta a +8 ed il bonus morale ai tiri salvezza su Volontà aumenta a +4.

BARDO

Sconosciuti e meravigliosi segreti esistono per chi è abbastanza abile da scoprirli. Con ingegno, esperienza e magia, i bardi mettono in chiaro le astuzie del mondo, diventando adepti delle arti della persuasione, della manipolazione e dell'ispirazione. Tipicamente maestri di una forma d'arte, i bardi possiedono una capacità prodigiosa di conoscere più di quanto dovrebbero e di usare ciò che apprendono per mantenere se stessi ed i loro alleati un passo avanti al pericolo. I bardi sono affascinanti e ingegnosi, e le loro abilità potrebbero condurli ovunque, essendo giocatori o tuttofare, studiosi o intrattenitori, capi o furfanti, o persino

tutto questo insieme. Per i bardi, ogni giorno porta nuove occasioni, avventure e sfide e soltanto evitando le stranezze, sapendo di più ed essendo i migliori potranno esigere la loro ricompensa.

Ruolo: I bardi confondono e disorientano i loro nemici in modo competente mentre ispirano i loro alleati a più alti rischi. Sebbene accompagnata da armi e magia, la vera forza dei bardi si trova fuori dalla mischia, dove possono aiutare i loro compagni ed indebolire i nemici senza paura delle interruzioni alle loro esibizioni.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del bardo sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte) (Int), Diplomazia (Car), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Percezione (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Utilizzare Congegni Magici (Car) e Valutare (Int).

Gradi di abilità per livello: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del bardo.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il bardo è competente nell'uso di tutte le armi semplici, più arco corto, frusta, manganello, spada corta, spada lunga e stocco. I bardi sono competenti nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre). Il bardo può lanciare i suoi incantesimi da bardo mentre indossa un'armatura leggera e usa uno scudo senza incorrere nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Tuttavia, come qualsiasi altro incantatore arcano, un bardo che indossa un'armatura media o pesante incorre nella probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se l'incantesimo lanciato ha componenti somatiche. Un bardo multiclasse incorre sempre nelle normali probabilità di fallimento degli incantesimi arcani se lancia incantesimi arcani ricevuti da altre classi.

Incantesimi: Un bardo lancia incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da bardo (vedi Capitolo 10). Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo. Ogni incantesimo da bardo ha una componente verbale (canto, recitazione o musica). Per imparare o lanciare un incantesimo, un bardo deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da bardo è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del bardo.

Come gli altri incantatori, un bardo può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3–3. Inoltre, il bardo ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1–3).

La selezione di incantesimi da bardo è estremamente limitata. Un bardo comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello di sua scelta. Man mano che sale di livello, il bardo guadagna uno o più nuovi incantesimi, come indicato nella Tabella 3–4 (a differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dal bardo non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 3–4 sono fissi).

Una volta raggiunto il 5° livello, e ad ogni tre livelli da bardo ulteriori (8°, 11°, eccetera), un bardo può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, il bardo "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato, e deve essere almeno di due livelli inferiore del più alto livello di incantesimo da bardo che il bardo è in grado

Tabella 3-3: Bardo

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno					
						1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+0	+2	+2	Conoscenze bardiche, controcanto, distrazione, esibizione bardica, ispirare coraggio +1, trucchetti	1	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+3	+3	Avvezzo, esecuzione versatile	2	—	—	—	—	—
3°	+2	+1	+3	+3	Ispirare competenza +2	3	—	—	—	—	—
4°	+3	+1	+4	+4		3	1	—	—	—	—
5°	+3	+1	+4	+4	Ispirare coraggio +2, maestro del sapere 1/giorno	4	2	—	—	—	—
6°	+4	+2	+5	+5	Esecuzione versatile, suggestione	4	3	—	—	—	—
7°	+5	+2	+5	+5	Ispirare competenza +3	4	3	1	—	—	—
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Ispirare terrore	4	4	2	—	—	—
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Ispirare grandezza	5	4	3	—	—	—
10°	+7/+2	+3	+7	+7	Eclettico, esecuzione versatile	5	4	3	1	—	—
11°	+8/+3	+3	+7	+7	Ispirare competenza +4, ispirare coraggio +3, maestro del sapere 2/giorno	5	4	4	2	—	—
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Musica lenitiva	5	5	4	3	—	—
13°	+9/+4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	—
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Accordo spaventoso, esecuzione versatile	5	5	4	4	2	—
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Ispirare competenza +5, ispirare eroismo	5	5	5	4	3	—
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Ispirare coraggio +4, maestro del sapere 3/giorno	5	5	5	4	4	2
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Esecuzione versatile, suggestione di massa	5	5	5	5	4	3
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Ispirare competenza +6	5	5	5	5	5	4
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Musica mortale	5	5	5	5	5	5

di lanciare. Un bardo può scambiare solamente un singolo incantesimo ad ogni dato livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna nuovi incantesimi conosciuti per livello.

Un bardo non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo.

Conoscenze bardiche (Str): Il bardo aggiunge metà del suo livello di classe (minimo 1) a tutte le prove di Conoscenze e può effettuare tali prove di Conoscenze anche senza addestramento.

Esibizione bardica: Un bardo è addestrato ad usare un'abilità di Intrattenere per creare effetti magici su chi gli sta vicino, compreso se stesso se lo desidera. Egli può usare questa capacità per un numero di round al giorno pari a 4 + il suo modificatore di Carisma. Ad ogni nuovo livello dopo il 1° un bardo può usare questa sua capacità per 2 round aggiuntivi al giorno. Ad ogni round, un bardo può produrre uno dei tipi di esibizione bardica che ha appreso, come indicato dal suo livello.

Attivare un effetto di esibizione bardica è un'azione standard, ma può essere mantenuta come azione gratuita ogni round. Cambiare gli effetti di esibizione bardica richiede che il bardo interrompa la sua esecuzione e ne inizi una nuova come azione standard. Esibizione bardica non può essere interrotta, ma termina immediatamente se il bardo viene ucciso, paralizzato o stordito, reso privo di sensi o gli viene impedito in altro modo di usare l'azione gratuita per mantenerla ogni round. Un bardo non può avere più di un effetto di esibizione bardica attivo nello stesso momento.

Al 7° livello, un bardo può iniziare esibizione bardica come azione di movimento anziché azione standard. Al 13° livello, un bardo può iniziare esibizione bardica come azione veloce.

Ogni esibizione bardica ha componenti sonore, visive, o entrambe.

Se la capacità di esibizione bardica ha componenti sonore, i bersagli devono essere in grado di sentire il bardo affinché questa capacità abbia effetto e questa è dipendente dal linguaggio. Un bardo sordo ha una probabilità del 20% di fallire se tenta di usare una capacità di esibizione bardica con una componente sonora. Se fallisce la prova, il tentativo conta lo stesso nel suo limite giornaliero. Le creature sorde sono immuni alle capacità di esibizione bardica con componenti sonore.

Se la capacità di esibizione bardica ha componenti visive, i bersagli devono essere in grado di vedere il bardo affinché questa capacità abbia effetto. Un bardo cieco ha una probabilità del 50% di fallire se tenta di usare una capacità di esibizione bardica con una componente visiva. Se fallisce la prova, il tentativo conta lo stesso nel suo limite giornaliero.

Le creature cieche sono immuni alle capacità di esibizione bardica con componenti visive.

Affascinare (Sop): Al 1° livello, un bardo può usare esibizione bardica per affascinare uno o più creature. Per essere affascinata, ogni creatura deve trovarsi entro 27 metri, essere in grado di vedere e sentire il bardo e deve prestargli attenzione. Anche il bardo deve essere in grado di vedere la creatura. La distrazione di un combattimento vicino o di altri pericoli impedisce che la capacità funzioni. Per ogni tre livelli ottenuti dal bardo dopo il 1°, con questa capacità egli può colpire una creatura addizionale.

Ogni creatura entro il raggio riceve un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + metà del livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo) per negare l'effetto. Se il tiro salvezza di una creatura riesce, il bardo non può tentare di affascinare di nuovo quella creatura per le successive 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura si siede tranquillamente ad osservare il bardo, senza effettuare nessun'altra azione, per tutto il tempo in cui il bardo continua a mantenere esibizione bardica. Mentre è affascinata, una creatura subisce penalità –4 alle prove di abilità effettuate come reazioni, come le prove di Percezione. Qualsiasi minaccia potenziale al bersaglio gli permette di effettuare un nuovo tiro salvezza contro l'effetto. Qualsiasi minaccia evidente, come estrarre un'arma, lanciare un incantesimo, puntare un'arma a distanza al bersaglio, spezza automaticamente l'effetto.

Affascinare è una capacità di ammaliamento (compulsione) che influenza la mente. Affascinare si basa su componenti sonore e visive.

Controcanto (Sop): Al 1° livello, un bardo può usare esibizione bardica per contrastare gli effetti magici basati sul suono (ma non incantesimi con componente verbale). Ad ogni round del controcanto il bardo effettua una prova di Intrattenere (canto, strumenti a corda, a fiato, a percussione o a tastiera). Ogni creatura nel raggio di 9 metri dal bardo (incluso lo stesso bardo), condizionata da un attacco magico dipendente dal linguaggio o sonoro può usare il risultato della prova di Intrattenere del bardo al posto del tiro salvezza se, dopo aver effettuato il tiro salvezza, la prova di Intrattenere è risultata superiore. Se una creatura all'interno del raggio del controcanto è già sotto l'effetto di un attacco magico dipendente dal linguaggio o sonoro non istantaneo, essa guadagna un altro tiro salvezza contro l'effetto ad ogni round in cui ascolta il controcanto, ma deve utilizzare il risultato della prova di Intrattenere del bardo come tiro salvezza. Il controcanto non ha efficacia contro effetti che non permettono tiri salvezza. Controcanto si basa su componenti sonore.

Distrazione (Sop): Al 1° livello, un bardo può usare esibizione bardica per contrastare effetti magici basati sulla vista. Ad ogni round della distrazione, il bardo effettua una prova di Intrattenere (commedia, danza, oratoria o recitazione). Ogni creatura nel raggio di 9 metri dal bardo (incluso lo stesso bardo), condizionata da un attacco magico dipendente da un'illusione (trama) o da un'illusione (finzione) può usare il risultato della prova di Intrattenere del bardo al posto del tiro salvezza se, dopo aver effettuato il tiro salvezza, la prova di Intrattenere è risultata superiore. Se una creatura all'interno del raggio della distrazione è già sotto l'effetto di un attacco magico di un'illusione non istantanea (trama) o di un'illusione (finzione), guadagna un altro tiro salvezza contro l'effetto ad ogni round in cui vede la distrazione, ma deve utilizzare il risultato della prova di Intrattenere del bardo come tiro salvezza. La distrazione non ha efficacia contro effetti che non permettono tiri salvezza. Distrazione si basa su componenti visive.

Tabella 3-4: Incantesimi Conosciuti dal Bardo

	Incantesimi conosciuti						
Livello	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	4	2	—	—	—	—	—
2°	5	3	—	—	—	—	—
3°	6	4	—	—	—	—	—
4°	6	4	2	—	—	—	—
5°	6	4	3	—	—	—	—
6°	6	4	4	—	—	—	—
7°	6	5	4	2	—	—	—
8°	6	5	4	3	—	—	—
9°	6	5	4	4	—	—	—
10°	6	5	5	4	2	—	—
11°	6	6	5	4	3	—	—
12°	6	6	5	4	4	—	—
13°	6	6	5	5	4	2	—
14°	6	6	6	5	4	3	—
15°	6	6	6	5	4	4	—
16°	6	6	6	5	5	4	2
17°	6	6	6	6	5	4	3
18°	6	6	6	6	5	4	4
19°	6	6	6	6	5	5	4
20°	6	6	6	6	6	5	5

Ispirare coraggio (Sop): Al 1° livello, un bardo può usare esibizione bardica per ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso), sostenendoli contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Perché abbia effetto, un alleato deve essere in grado di ascoltare il bardo. Un alleato influenzato riceve bonus morale +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura, e bonus competenza +1 al tiro per colpire e ai danni. Al 5° livello, e ad ogni sei livelli da bardo successivi, questo bonus aumenta di +1, fino ad un massimo di +4 al 17° livello. Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale. Ispirare coraggio può basarsi su componenti sonore o visive. Il bardo deve scegliere quali componenti usare quando dà inizio ad ispirare coraggio.

Ispirare competenza (Sop): Un bardo di 3° livello o superiore può usare esibizione bardica per aiutare un alleato ad eseguire un compito. L'alleato deve trovarsi entro 9 metri dal bardo ed essere in grado di vederlo e sentirlo. L'alleato ottiene bonus

di competenza +2 alle sue prove di abilità con un'abilità particolare per tutto il tempo in cui continua ad ascoltare la musica del bardo. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli che il bardo ottiene dopo il 3° (+3 al 7°, +4 all'11°, +5 al 15° e +6 al 19°). Alcuni usi di questa capacità non sono fattibili, come i tentativi di Furtività, e potrebbero essere vietati a discrezione del GM. Un bardo non può ispirare competenza su se stesso. Ispirare competenza si basa su componenti sonore.

Suggestione (Mag): Un bardo di 6° livello o superiore può usare esibizione bardica per imporre una *suggestione* (come l'incantesimo) ad una creatura che abbia già affascinato (vedi sopra). Utilizzare questa capacità non spezza la concentrazione del bardo per l'effetto di affascinare, ma richiede un'azione standard per essere attivata (oltre all'azione gratuita necessaria per mantenere l'effetto di affascinare). Un bardo può usare questa capacità di esibizione bardica più di una volta contro una creatura specifica durante un utilizzo specifico della stessa.

Imporre la *suggestione* non conta per il limite giornaliero del bardo di esecuzioni di esibizione bardica. Un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + metà livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo) nega l'effetto. Questa capacità influenza solo una creatura singola. *Suggestione* è una capacità di ammaliamento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio che si basa su componenti sonore.

Ispirare terrore (Sop): Un bardo di 8° livello o superiore può usare esibizione bardica per scatenare un senso di orrore crescente nei suoi nemici, facendoli diventare scossi. Per essere colpito, un nemico deve essere in grado di vedere e sentire il bardo suonare ed essere entro 9 metri da lui. L'effetto dura fin tanto che il nemico resta entro 9 metri dal bardo, e questi continua la sua esecuzione. Questa capacità non fa diventare i nemici spaventati o in preda al panico, anche se sono già scossi per altri effetti. Ispirare terrore è un effetto di paura che influenza la mente e si basa su componenti sonore e visive.

Ispirare grandezza (Sop): Un bardo di 9° livello o superiore può usare esibizione bardica per ispirare grandezza su se stesso o su un singolo alleato consenziente entro 9 metri, fornendo capacità aggiuntive in combattimento. Per ogni tre livelli da bardo ottenuti dopo il 9°, il bardo può ispirare grandezza su un alleato addizionale con un singolo utilizzo di questa capacità (fino ad un massimo di quattro al 18° livello). Per ispirare grandezza, tutti i bersagli devono essere in grado di vedere e sentire il bardo. Una creatura ispirata con grandezza guadagna 2 Dadi Vita bonus (d10), il corrispondente numero di punti ferita temporanei (applicare il modificatore di Costituzione del bersaglio, se presente, a questi Dadi Vita bonus), bonus di competenza +2 al tiro per colpire e bonus +1 ai tiri salvezza su Tempra. I Dadi Vita bonus contano come Dadi Vita regolari per determinare gli effetti di incantesimi che sono dipendenti dai Dadi Vita. Ispirare grandezza è una capacità di influenza mentale che si basa su componenti sonore e visive.

Musica lenitiva (Mag): Un bardo di 12° livello o superiore può usare esibizione bardica per creare un effetto equivalente ad un incantesimo *cura ferite gravi di massa* (livello dell'incantatore pari al livello del bardo). Inoltre, questa musica rimuove le condizioni di affaticato, infermo e scosso da chiunque vi assisti. Utilizzare questa capacità richiede 4 round di esecuzione ininterrotta, e i bersagli devono essere in grado di sentire e vedere il bardo e restare entro 9 metri da lui per tutta l'esecuzione. Musica lenitiva si basa su componenti sonore e visive.

Accordo spaventoso (Mag): Un bardo di 14° livello o superiore può usare esibizione bardica per causare paura nei suoi nemici. Per essere colpito, un nemico deve essere in grado di sentire l'esecuzione del bardo e trovarsi entro 9 metri da lui. Ogni nemico entro il raggio riceve un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + metà livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo) per negare l'effetto. Se il tiro salvezza della creatura riesce, il bardo non può usare accordo spaventoso su quella creatura nuovamente per le successive 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura è spaventata e fugge via finché sente l'esecuzione del bardo. Accordo spaventoso si basa su componenti sonore.

Ispirare eroismo (Sop): Un bardo di 15° livello o superiore può usare esibizione bardica per ispirare eroismo su se stesso o su un singolo alleato entro 9 metri. Per ogni tre livelli da bardo ottenuti dopo il 15°, il bardo può ispirare eroismo su un alleato addizionale. Per ispirare eroismo, tutti i bersagli devono essere in grado di sentire e vedere il bardo. Una creatura così ispirata guadagna bonus morale +4 ai tiri salvezza e bonus di schivare +4 alla CA. L'effetto dura per tutto il tempo in cui i bersagli sono in grado di assistere all'esecuzione del bardo. Ispirare eroismo è una capacità di influenza mentale che si basa su componenti sonore e visive.

Suggestione di massa (Mag): Questa capacità funziona come *suggestione*, descritta sopra, tranne che un bardo di 18° livello o superiore può imporre la *suggestione* simultaneamente a qualsiasi numero di creature che egli abbia già affascinato (vedi sopra). *Suggestione di massa* è una capacità di ammaliamento (compulsione), che influenza la mente, dipendente dal linguaggio, che si basa su componenti sonore.

Musica mortale (Sop): Un bardo di 20° livello o superiore può usare esibizione bardica per causare la morte di un nemico per gioia o disperazione. Per essere colpito, un bersaglio deve essere in grado di sentire l'esecuzione del bardo per 1 round completo e trovarsi entro 9 metri da lui. Il bersaglio riceve un tiro salvezza su Volontà (CD 10 + metà livello del bardo + il modificatore di Carisma del bardo) per negare l'effetto. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio è barcollante per 1d4 round ed il bardo non può usare musica mortale su quella creatura nuovamente per le successive 24 ore. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura muore. Musica mortale è un effetto di morte che influenza la mente, che si basa su componenti sonore e visive.

Trucchetti (Mag): Un bardo conosce alcuni trucchetti, o incantesimi di livello 0, come indicato nella Tabella 3–4 sotto

"Incantesimi conosciuti". I trucchetti vengono lanciati come tutti gli altri incantesimi, ma non consumano slot e possono essere utilizzati di nuovo.

Esecuzione versatile (Str): Al 2° livello, un bardo può scegliere un tipo di Intrattenere. Egli può usare il suo bonus in quell'abilità al posto del bonus che ha in abilità associate. Quando sostituisce in questo modo, il bardo usa il suo bonus totale di Intrattenere, compreso quello come abilità di classe, al posto del bonus dell'abilità associata. Al 6° livello, e successivamente ogni 4 livelli, il bardo può scegliere un tipo addizionale di Intrattenere da sostituire.

I tipi di Intrattenere e le loro abilità associate sono: Canto (Intuizione, Raggirare), Commedia (Intimidire, Raggirare), Danza (Acrobazia, Volare), Oratoria (Diplomazia, Intuizione), Recitazione (Camuffare, Raggirare), Strumenti a corda (Diplomazia, Raggirare), Strumenti a fiato (Addestrare Animali, Diplomazia), Strumenti a percussione (Addestrare Animali, Intimidire) e Strumenti a tastiera (Diplomazia, Intimidire).

Avvezzo (Str): Al 2° livello, il bardo diventa resistente alla esibizione bardica degli altri bardi e agli effetti sonori in genere. Il bardo guadagna bonus +4 ai tiri salvezza effettuati contro capacità di esibizione bardica ed effetti sonori e dipendenti dal linguaggio.

Maestro del sapere (Str): Al 5° livello, il bardo diventa un maestro del sapere e può prendere 10 a tutte le prove di Conoscenze in cui ha gradi. Un bardo può comunque scegliere di non prendere 10 e tirare normalmente. Inoltre, una volta al giorno, il bardo può prendere 20 alle prove di Conoscenze come azione standard. Può usare questa capacità una volta in più al giorno per ogni sei livelli che possiede oltre al 5°, fino ad un massimo di tre volte al giorno al 17° livello.

Eclettico (Str): Al 10° livello, il bardo può usare qualsiasi abilità, anche senza avere addestramento in esse. Al 16° livello, il bardo considera tutte le abilità come abilità di classe. Al 19° livello, il bardo può prendere 10 a tutte le prove di abilità, anche se ciò non è normalmente permesso.

CHIERICO

Nella fede e nei miracoli del divino, molti trovano un maggior scopo. Chiamati per servire i poteri oltre la comprensione dei mortali, tutti i sacerdoti predicano le meraviglie del creato e provvedono ai bisogni spirituali dei loro fedeli. I chierici sono più che semplici sacerdoti, comunque; questi emissari del divino esaudiscono la volontà delle loro divinità con la forza delle armi o con i poteri magici loro concessi. Devoti ai principi delle religioni e delle filosofie che li ispirano, questi ecclesiastici cercano di spargere la conoscenza e l'influenza della loro fede. Tuttavia anche se potrebbe sembrare che condividano capacità simili, i chierici dimostrano di essere diversi l'uno dall'altro come gli déi che servono: alcuni offrono redenzione e guarigione, altri portano legge e giustizia, e altri ancora seminano conflitto e corruzione. I modi dei chierici sono svariati, ma tutti coloro che seguono questa carriera lo fanno con gli alleati più forti ed imbracciano le armi delle divinità.

Ruolo: Più che in grado di sostenere l'onore delle loro divinità in battaglia, i chierici si dimostrare spesso combattenti vigorosi e capaci. La loro vera forza sta nella loro capacità di attingere al potere della loro divinità, per aumentare il proprio valore o quello dei propri alleati in battaglia, per vessare i nemici con magie divine, o per soccorrere i compagni che hanno bisogno delle loro cure. I loro poteri sono influenzati dalla loro fede, e tutti i chierici focalizzano la loro fede su una fonte divina. Mentre la stragrande maggioranza dei chierici

Tabella 3-5: Chierico

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Aura, domini, incanalare energia 1d6, orazioni	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Incanalare energia 2d6	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4	Incanalare energia 3d6	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5	Incanalare energia 4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Incanalare energia 5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Incanalare energia 6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12°	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Incanalare energia 7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14°	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Incanalare energia 8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Incanalare energia 9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Incanalare energia 10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Nota: "+1" rappresenta lo slot dell'incantesimo di dominio.

venera una divinità specifica, un piccolo numero onora un concetto di fede astratto che reputano degno di devozione: come la guerra, la morte, la giustizia o la conoscenza (chiedete al vostro GM se preferite questo percorso invece che scegliere una divinità specifica).

Allineamento: L'allineamento del chierico deve essere un passo da quello della propria divinità, lungo l'asse legge/caos o l'asse bene/male (vedi Capitolo 7).

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del chierico sono Artigianato (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (nobiltà) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del chierico.

Competenza nelle Armi e nelle Armature: I chierici sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici, nelle armature leggere e medie e negli scudi (tranne gli scudi torre). I chierici sono inoltre competenti nell'uso dell'arma preferita della loro divinità.

Aura (Str): Un chierico di una divinità buona, caotica, legale o malvagia è dotato di una particolare potente aura corrispondente all'allineamento della divinità (vedi l'incantesimo *individuazione del male* per i dettagli).

Incantesimi: Un chierico lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da chierico (vedi Capitolo 10). Tuttavia, il suo allineamento può precludergli il lancio di alcuni incantesimi avversi al suo credo etico e morale; vedi Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi, a pag. 39. Un chierico deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo.

Per preparare o lanciare un incantesimo, un chierico deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da chierico è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del chierico.

Come gli altri incantatori, un chierico può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3–5. Inoltre, il chierico ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1–3).

I chierici meditano o pregano per i loro incantesimi. Un chierico deve scegliere un momento del giorno in cui spendere 1 ora in tranquilla contemplazione o supplica per riguadagnare la sua riserva giornaliera di incantesimi. Un chierico può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che

si trova nella lista degli incantesimi da chierico, ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Incanalare energia (Sop): A prescindere dall'allineamento, i chierici possono liberare un'ondata di energia incanalando il potere della propria fede attraverso il simbolo sacro (o sacrilego). Questa energia può essere usata per infliggere o curare danni, in base al tipo di energia incanalata e alle creature bersaglio.

Un chierico buono (o un chierico che venera una divinità buona) incanala energia positiva e può scegliere di infliggere danni alle creature non morte o di curare le creature viventi. Un chierico malvagio (o un chierico che venera una divinità malvagia) incanala energia negativa e può scegliere di infliggere danni alle creature viventi o di curare le creature non morte. Un chierico neutrale (o un chierico che non venera una divinità specifica) può scegliere di incanalare sia energia positiva che negativa. Una volta effettuata la scelta, non si può più modificare. Questa decisione determina anche se il chierico lancia spontaneamente incantesimi di cura o infliggere (vedi lancio spontaneo).

Incanalare energia causa un'esplosione che colpisce tutte le creature di un tipo (non morte o viventi) in un raggio di 9 metri attorno al chierico. La quantità di danno inflitto o curato è pari a 1d6 danni più 1d6 danni ogni due livelli da chierico oltre il 1° (2d6 al 3°, 3d6 al 5°, e così via). Le creature che subiscono danno dall'energia incanalata ricevono un tiro salvezza su Volontà per dimezzarlo. La CD del tiro salvezza è uguale a 10 + metà livello del chierico + il modificatore di Carisma del chierico. Le creature curate dall'energia incanalata non possono eccedere il loro totale di punti ferita massimi (i punti curati in più non sono calcolati). Un chierico può incanalare per un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Incanalare è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Un chierico può scegliere di includere o meno se stesso nell'effetto di incanalare. Un chierico deve essere in grado di presentare il suo simbolo sacro per usare questa capacità.

Domini: La divinità del chierico influenza il suo allineamento, quali magie può utilizzare, i suoi valori e come è visto dagli altri. Un chierico deve scegliere due domini tra quelli appartenenti alla sua divinità. Può selezionare un dominio di allineamento (Bene, Caos, Legge, Male) solo se il suo allineamento concorda con quel dominio. Se il chierico non è devoto a una divinità particolare, deve comunque scegliere due domini che rappresentino le sue inclinazioni spirituali e le sue capacità. Le restrizioni sull'allineamento rimangono.

Ogni dominio fornisce al chierico dei poteri di dominio, in base al suo livello da chierico, così come degli incantesimi bonus. Un chierico ottiene uno slot incantesimo di dominio per ogni livello di incantesimo che è in grado di lanciare, a cominciare dal 1° livello. Ogni giorno, un chierico può preparare un incantesimo in questo slot incantesimi da uno dei suoi due domini. Se un incantesimo di dominio non è elencato nella lista degli incantesimi da chierico, un chierico può prepararlo solo nel suo slot di dominio. Gli incantesimi di dominio non possono essere usati per il lancio spontaneo. Se non indicato diversamente, attivare un potere di dominio è un'azione standard.

Orazioni: I chierici possono preparare un numero di orazioni o incantesimi di livello 0, ogni giorno, come indicato nella Tabella 3–5 sotto "Incantesimi al giorno". Questi incantesimi sono lanciati come tutti gli altri incantesimi ma non si consumano una volta lanciati e possono essere usati di nuovo.

Lancio spontaneo: Un chierico buono (o un chierico neutrale di una divinità buona) può catalizzare l'energia magica accumulata in incantesimi di guarigione che non ha preparato in precedenza. Il chierico può "perdere" un incantesimo preparato che non sia un'orazione o un incantesimo di dominio per lanciare un qualsiasi incantesimo curare dello stesso livello o di livello inferiore (un incantesimo curare è un qualsiasi incantesimo con la parola "cura" nel nome).

Un chierico malvagio (o un chierico neutrale di una divinità, malvagia), d'altro canto, non può convertire gli incantesimi preparati in incantesimi curare, ma può convertirli in incantesimi infliggere (un incantesimo infliggere è un qualsiasi incantesimo con la parola "infliggi" nel nome).

Un chierico né buono né malvagio, la cui divinità non è né buona né malvagia, può convertire gli incantesimi in incantesimi curare o di infliggere (a scelta del giocatore). Una volta fatta la scelta, il giocatore non può più modificarla. Questa scelta determina anche se il chierico neutrale incanala energia positiva o negativa (vedi Incanalare energia).

Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi: Un chierico non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o a quello della sua divinità (se possiede un allineamento). Incantesimi associati con particolari allineamenti sono indicati dai descrittori del bene, del caos, della legge e del male nella descrizione dell'incantesimo.

Linguaggi bonus: Le opzioni per i linguaggi bonus del chierico comprendono Abissale, Celestiale ed Infernale (rispettivamente i linguaggi degli esterni di allineamento caotico malvagio, buono, e legale malvagio). Questi linguaggi sono in aggiunta a quelli bonus dati dalla razza di appartenenza.

Ex-chierici

Un chierico che viola grossolanamente il codice di condotta dettato dalla sua divinità perde tutti gli incantesimi e i privilegi di classe, tranne le competenze nelle armature e negli scudi, e la competenza nelle armi semplici. Non può guadagnare ulteriori livelli come chierico di quella divinità fino a quando non espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).

Domini

I chierici scelgono due domini tra quelli garantiti dalla propria divinità. I chierici senza una divinità possono scegliere due domini qualsiasi (la scelta deve essere approvata dal GM).

Dominio dell'Acqua

Divinità: Gozreh, Pharasma.

Poteri concessi: Si può manipolare l'acqua, la nebbia e il ghiaccio, evocare le creature dell'acqua e resistere al freddo.

Dardo di ghiaccio (Mag): Come azione standard, si può tirare un dardo di ghiaccio dal proprio dito, che abbia come bersaglio qualunque nemico entro 9 metri con un attacco di contatto a distanza. Il dardo infligge 1d6 danni da freddo + 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Resistenza al freddo (Str): Al 6° livello, si ottiene resistenza al freddo 10. Questa resistenza aumenta a 20 al 12° livello. Al 20° livello si ottiene immunità al freddo.

Incantesimi di dominio: 1°—*foschia occultante*, 2°—*nube di nebbia*, 3°—*respirare sott'acqua*, 4°—*controllare acqua*, 5°—*tempesta di ghiaccio*, 6°—*cono di freddo*, 7°—*corpo elementale IV* (solo acqua), 8°—*orrido avvizzimento*, 8°—*sciame elementale* (solo incantesimi con descrittore acqua).

Dominio Animale

Divinità: Erastil, Gozreh.

Poteri concessi: Si può parlare con gli animali e renderli mansueti più facilmente. In più, Conoscenze (natura) diventa un'abilità di classe.

Parlare con gli animali (Mag): Si può parlare con gli animali, come per l'incantesimo, per un numero di round al giorno uguale a 3 + il proprio livello da chierico.

Compagno animale (Str): Al 4° livello, si ottiene il servizio di un compagno animale. Il livello effettivo da druido per questo compagno animale è uguale al proprio livello da chierico –3. (I druidi che prendono questa capacità con il privilegio di classe legame con la natura usano il loro livello da druido –3 per determinare le capacità dei loro compagni animali).

Incantesimi di dominio: 1°—*calmare animali*, 2°—*blocca animali*, 3°—*dominare animali*, 4°—*evoca alleato naturale IV* (solo animali), 5°—*forma ferina III* (solo animali), 6°— *guscio anti-vita*, 7°—*forme animali*, 8°—*evoca alleato naturale VIII* (solo animali), 9°—*trasformazione*.

Dominio dell'Aria

Divinità: Gozreh, Shelyn.

Poteri concessi: Si possono maneggiare fulmini, foschia e vento, avere a che fare con le creature dell'aria e resistere ai danni da elettricità.

Arco di fulmini (Mag): Come azione standard, si può liberare un arco di elettricità contro qualunque nemico entro 9 metri con un attacco di contatto a distanza. Questo arco d'elettricità infligge 1d6 danni da elettricità + 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Si può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno uguale a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Resistenza di elettricità (Str): Al 6° livello, si ottiene resistenza all'elettricità 10. Questa resistenza aumenta a 20 al 12° livello. Al 20° livello si ottiene immunità all'elettricità.

Incantesimi di dominio: 1°—*foschia occultante*, 2°—*muro di vento*, 3°—*forma gassosa*, 4°—*camminare nell'aria*, 5°—*controllare venti*, 6°—*catena di fulmini*, 7°—*corpo elementale IV* (aria soltanto), 8°—*turbine*, 9°—*sciame elementale* (solo incantesimi d'aria).

Dominio dell'Artificio

Divinità: Torag.

Poteri concessi: Si possono riparare i danni agli oggetti, agli oggetti animati e creare oggetti dal nulla.

Tocco dell'artificiere (Mag): Si può lanciare *riparare* a volontà, usando il proprio livello da chierico come livello dell'incantatore per riparare gli oggetti danneggiati. Inoltre, si possono danneggiare oggetti e costrutti con un attacco di contatto in mischia. Gli oggetti e i costrutti subiscono 1d6 danni +1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Questo attacco oltrepassa una quantità di riduzione del danno e di durezza pari al proprio livello da chierico. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno uguale a 3 + il proprio modificatore di saggezza.

Armi danzanti (Sop): All'8° livello, si può impartire ad un'arma toccata la capacità speciale *danzante* per 4 round. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello e una volta in più al giorno ogni quattro livelli dopo l'8°.

Incantesimi di dominio: 1°—*animare corde*, 2°—*scolpire legno*, 3°—*scolpire pietra*, 4°—*creazione minore*, 5°—*fabbricare*, 6°—*creazione maggiore*, 7°—*muro di ferro*, 8°—*evocazioni istantanee*, 9°—*sfera prismatica*.

Dominio del Bene

Divinità: Cayden Cailean, Desna, Erastil, Iomedae, Sarenrae, Shelyn, Torag.

Poteri concessi: Si è impegnata la propria vita e l'anima alla bontà ed alla purezza.

Tocco del bene (Mag): Si può toccare una creatura come azione standard, concedendole un bonus sacro ai tiri per colpire, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza pari a metà del proprio livello da chierico (minimo 1) per 1 round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Lancia sacra (Sop): All'8° livello, si può infondere ad un'arma toccata la capacità speciale *sacra* per un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello

Tabella 3-6: Divinita' di Pathfinder Chronicles

Divinità	AL	Sfere di influenza	Domini	Arma preferita
Erastil	LB	agricoltura, caccia, commercio, famiglia	Animale, Bene, Comunità, Legge, Vegetale	arco lungo
Iomedae	LB	valore, comando, giustizia, onore	Bene, Gloria, Guerra, Legge, Sole,	spada lunga
Torag	LB	forgia, protezione, strategia	Artificio, Bene, Legge, Protezione, Terra	martello da guerra
Sarenrae	NB	sole, redenzione, onestà, guarigione	Bene, Fuoco, Gloria, Guarigione, Sole	scimitarra
Shelyn	NB	bellezza, arte, amore, musica	Aria, Bene, Charme, Fortuna, Protezione	falcione
Desna	CB	sogni, stelle, viaggiatori, fortuna	Bene, Caos, Fortuna, Libertà, Viaggio	astrum
Cayden Cailean	CB	libertà, birra, vino, coraggio	Bene, Caos, Charme, Forza, Viaggio	stocco
Abadar	LN	città, ricchezza, mercanti, legge	Legge, Nobiltà, Protezione, Terra, Viaggio	balestra leggera
Irori	LN	storia, conoscenza, perfezione di sè	Conoscenza, Forza, Guarigione, Legge, Rune	colpo senz'armi
Gozreh	N	natura, tempo atmosferico, mare	Acqua, Animale, Aria, Tempo Atmosferico, Vegetale	tridente
Pharasma	N	fato, morte, profezia, nascita	Acqua, Conoscenza, Guarigione, Morte, Riposo	pugnale
Nethys	N	magia	Conoscenza, Distruzione, Magia, Protezione, Rune	bastone ferrato
Gorum	CN	forza, battaglia, armi	Caos, Distruzione, Forza, Gloria, Guerra	spadone
Calistria	CN	inganno, lussuria, vendetta	Caos, Charme, Conoscenza, Fortuna, Inganno	frusta
Asmodeus	LM	tirannia, schiavitù, orgoglio, contratti	Fuoco, Inganno, Legge, Magia, Male,	mazza
Zon-Kuthon	LM	invidia, pena, oscurità, rovina	Distruzione, Legge, Male, Morte, Oscurità	catena chiodata
Urgathoa	NM	ingordigia, malattie, non morte	Forza, Guerra, Magia, Male, Morte	falce
Norgorber	NM	avidità, segreti, veleno, assassinio	Charme, Conoscenza, Inganno, Male, Morte	spada corta
Lamashtu	CM	follia, mostri, incubi	Caos, Follia, Forza, Inganno, Male	falchion
Rovagug	CM	ira, disastro, distruzione	Caos, Distruzione, Guerra, Male, Tempo Atmosferico	ascia bipenne

e successivamente una volta in più al giorno ogni quattro livelli.

Incantesimi di dominio: 1°—*protezione dal male*, 2°—*allineare arma* (solo bene), 3°—*cerchio magico contro il male*, 4°—*punizione sacra*, 5°—*dissolvi il male*, 6°—*barriera di lame*, 7°—*parola sacra*, 8°—*aura sacra*, 9°—*evoca mostri IX* (solo incantesimi con descrittore bene).

Dominio del Caos

Divinità: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Lamashtu, Rovagug.

Poteri concessi: Il proprio tocco infonde la vita e le armi di caos e rivela tutto ciò che è anarchico.

Tocco del caos (Mag): Si può infondere un bersaglio di energia caotica con un attacco di contatto in mischia. Per il prossimo round, ogni volta che il bersaglio tira un d20, deve tirare due volte e tenere il risultato meno favorevole. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Lama del caos (Sop): All'8° livello, si può dare ad un'arma toccata la capacità speciale *anarchica* per un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello e una volta in più al giorno ogni quattro livelli oltre l'8°.

Incantesimi di dominio: 1°—*protezione dalla legge*, 2°—*allineare arma* (solo caos), 3°—*cerchio magico contro la legge*, 4°—*martello del caos*, 5°—*dissolvi la legge*, 6°—*animare oggetti*, 7°—*parola del caos*, 8°—*mantello del caos*, 9°—*evoca mostri IX* (solo incantesimo del caos).

Dominio dello Charme

Divinità: Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Shelyn.

Poteri concessi: Si può confondere ed ingannare i nemici con un tocco o un sorriso e la propria bellezza e grazia sono divine.

Tocco frastornante (Mag): Si può indurre una creatura vivente a diventare frastornata per 1 round con un attacco di contatto in mischia. Le creature con più Dadi Vita del proprio livello da chierico non subiscono alcun effetto. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Sorriso affascinante (Mag): All'8° livello, si può lanciare *charme su persone* come azione veloce, con una CD di 10 + metà del proprio livello da chierico + il proprio modificatore di Saggezza. Si può avere soltanto una creatura affascinata alla volta in questo modo. Il numero totale di round di questo effetto al giorno è pari al proprio livello da chierico. I round non devono essere consecutivi e si può interrompere lo charme in qualunque momento come azione gratuita. Ogni tentativo di utilizzare questa capacità consuma 1 round della sua durata, indipendentemente dal fatto che la creatura riesca a superare o meno il suo tiro salvezza per resistere all'effetto.

Incantesimi di dominio: 1°—*charme su persone*, 2°—*calmare emozioni*, 3°—*suggestione*, 4°— *eroismo*, 5°—*charme sui mostri*, 6°—*costrizione/cerca*, 7°—*demenza*, 8°—*esigere*, 9°—*dominare mostri*.

Dominio della Comunità

Divinità: Erastil.

Poteri concessi: Il proprio tocco può curare ferite e la presenza del chierico infonde unità e rafforza i legami emozionali.

Tocco calmante (Mag): Si può toccare una creatura come azione standard per curarle 1d6 danni non letali +1 danno per livello da chierico. Questo tocco inoltre rimuove le condizioni affaticato, infermo e scosso (ma non ha effetto sulle condizioni più gravi). Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Unità (Sop): All'8° livello, ogni volta che un incantesimo o un effetto designa voi ed uno o più alleati come bersaglio entro 9 metri, si può utilizzare questa capacità per permettere che i vostri alleati usino il vostro tiro salvezza contro l'effetto al posto del loro. Ogni alleato deve decidere individualmente prima di effettuare i tiri. Usare questa capacità è un'azione immediata. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello ed una volta in più al giorno per ogni quattro da chierico oltre l'8°.

Incantesimi di dominio: 1°—*benedizione*, 2°—*scudo su altri*, 3°—*preghiera*, 4°—*status*, 5°—*legame telepatico*, 6°— *banchetto degli eroi*, 7°— *rifugio*, 8°—*cura ferite critiche di massa*, 8°—*miracolo*.

Dominio della Conoscenza

Divinità: Calistria, Irori, Nethys, Norgorber, Pharasma.

Poteri concessi: Si è saggi eruditi di miti e leggende. Inoltre, tutte le abilità di Conoscenze sono considerate come abilità di classe.

Custode di sapere (Mag): Si può toccare una creatura per apprenderne capacità e punti deboli. Con un attacco di contatto riuscito, si ottengono le informazioni volute come se si fosse superata una prova di Conoscenze con un risultato uguale a 15 + il proprio livello da chierico + il proprio modificatore di Saggezza.

Visione remota (Mag): A partire dal 6° livello, si può utilizzare *chiaroveggenza/chiaroudienza* a volontà come capacità magica usando il proprio livello da chierico come livello dell'incantatore. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*comprensione dei linguaggi*, 2°—*individuazione dei pensieri*, 3°—*parlare con i morti*, 4°—*divinazione*, 5°—*visione del vero*, 6°—*scopri il percorso*, 7°—*conoscenze delle leggende*, 8°—*rivela locazioni*, 9°—*previsione*.

Dominio della Distruzione

Divinità: Gorum, Nethys, Rovagug, Zon-Kuthon.

Poteri concessi: Ci si crogiola nella rovina e nella devastazione e si possono sferrare attacchi particolarmente distruttivi.

Punizione distruttiva (Sop): Si ottiene il potere di una punizione distruttiva, cioè la capacità soprannaturale di effettuare un singolo attacco in mischia con bonus morale ai tiri per il danno pari a metà del proprio livello da chierico (minimo 1). Bisogna dichiarare la punizione distruttiva prima di sferrare l'attacco. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Aura distruttiva (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di distruzione di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Tutti gli attacchi effettuati contro i bersagli nell'area (compreso se stessi) ottengono un bonus morale al danno pari a metà del proprio livello da chierico e tutte le minacce di critico sono confermate automaticamente. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*colpo accurato*, 2°—*frantumare*, 3°—*ira*, 4°—*infliggi ferite critiche*, 5°—*grido*, 6°—*ferire*, 7°—*disintegrazione*, 8°—*terremoto*, 9°—*implosione*.

Dominio della Follia

Divinità: Lamashtu.

Poteri concessi: Si abbraccia la follia che si annida nel profondo del cuore e si può liberarla per condurre i nemici alla pazzia o per sacrificare determinate capacità per procurare loro dolore.

Visione di follia (Mag): Si può impartire ad una creatura una visione di follia con un attacco di contatto in mischia. Si scelga uno dei seguenti: tiri per colpire, tiri salvezza o prove di abilità. Il bersaglio riceve un bonus ai tiri scelti pari a metà del proprio livello da chierico (minimo +1) e una penalità agli altri due tipi di tiri pari a metà del proprio livello da chierico (minimo –1). Questo effetto svanisce dopo 3 round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Aura di follia (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di follia di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. I nemici all'interno di questa aura sono influenzati da *confusione* a meno che non superino un tiro salvezza su Volontà con CD pari a 10 + metà del proprio livello da chierico + il proprio modificatore di Saggezza. L'effetto di *confusione* termina immediatamente quando la creatura lascia l'area o l'aura finisce. Le creature che superano il tiro salvezza sono immuni a questa aura per 24 ore. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*confusione inferiore*, 2°—*tocco di idiozia*, 3°—*ira*, 4°—*confusione*, 5°—*incubo*, 6°—*allucinazione mortale*, 7°—*demenza*, 8°—*trama scintillante*, 9°—*fatale*.

Dominio della Fortuna

Divinità: Calistria, Desna, Shelyn.

Poteri concessi: Si è infusi con la fortuna e la propria presenza può spargere la buona fortuna.

Briciolo di fortuna (Mag): Si può toccare una creatura consenziente come azione standard, donandole un po' di fortuna. Per tutto il round successivo, ogni volta che il bersaglio deve tirare un d20, può effettuare due tiri e tenere il risultato

più favorevole. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Buona fortuna (Str): Al 6° livello, si può ritirare qualsiasi tiro appena effettuato prima che il risultato del tiro sia rivelato. Bisogna tenere il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 6° livello e successivamente una volta in più al giorno ogni sei livelli.

Incantesimi di dominio: 1°—*colpo accurato*, 2°—*aiuto*, 3°—*protezione dall'energia*, 4°—*libertà di movimento*, 5°— *spezzare incantamento*, 6°—*fuorviare*, 7°—*riflettere incantesimo*, 8°—*momento di prescienza*, 9°—*miracolo*.

Dominio della Forza

Divinità: Cayden Cailean, Gorum, Irori, Lamashtu, Urgathoa.

Poteri concessi: Nella forza e nel vigore risiede la verità e la fede che si segue dona incredibile potere.

Impulso di forza (Mag): Come azione standard, si può toccare una creatura per infonderle una grande forza. Per 1 round, il bersaglio guadagna un bonus di potenziamento pari a metà del proprio livello da chierico (minimo +1) agli attacchi in mischia, alle prove di manovre in combattimento che si basano su Forza, alle prove di abilità basate su Forza e alle prove di Forza. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Forza degli déi (Sop): All'8° livello, si può aggiungere il proprio livello da chierico come bonus di potenziamento al proprio punteggio di Forza per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questo bonus si applica soltanto alle prove di Forza e alle prove di abilità basate sulla Forza. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*ingrandire persone*, 2°—*forza del toro*, 3°—*veste magica*, 4°—*immunità agli incantesimi*, 5°—*giusto potere*, 6°—*pelle di pietra*, 7°—*mano stringente*, 8°—*pugno serrato*, 9°—*mano stritolatrice*.

Dominio del Fuoco

Divinità: Asmodeus, Sarenrae.

Poteri concessi: Si può richiamare il fuoco, comandare le creature infernali e la propria carne non brucia.

Dardo di fuoco (Mag): Come azione standard, si può liberare un dardo di fuoco divino dalla mano aperta. Si può designare come bersaglio qualunque nemico entro 9 metri con un attacco di contatto a distanza. Se si colpisce il nemico, il dardo di fuoco infligge 1d6 danni da fuoco + 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Resistenza al fuoco (Str): Al 6° livello, si ottiene resistenza al fuoco 10. Questa resistenza aumenta a 20 al 12° livello. Al 20° livello si ottiene immunità al fuoco.

Incantesimi di dominio: 1°—*mani brucianti*, 2°—*produrre fiamma*, 3°—*palla di fuoco*, 4°—*muro di fuoco*, 5°—*scudo di fuoco*, 6°—*semi di fuoco*, 7°—*corpo elementale IV* (solo fuoco), 8°—*nube incendiaria*, 9°—*sciame elementale* (solo incantesimi con descrittore fuoco).

Dominio della Gloria

Divinità: Gorum, Iomedae, Sarenrae.

Poteri concessi: Si è infusi con la gloria del divino e si è nemici giurati dei non morti. Inoltre, quando incanalate energia positiva per ferire i non morti, la CD del tiro salvezza per dimezzare il danno aumenta di 2.

Tocco di gloria (Mag): Si può infondere la mano del bagliore della radiosità divina, e toccando una creatura come azione standard si può concederle un bonus uguale al proprio livello da chierico ad una singola prova di abilità basata sul Carisma o ad una prova di Carisma. Questa capacità dura 1 ora o finché la creatura toccata sceglie di applicare il bonus ad un tiro. Si può utilizzare questa capacità per concedere il bonus un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Presenza divina (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di presenza divina entro 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Tutti gli alleati all'interno di quest'aura sono considerati come se fossero sotto gli effetti di un incantesimo *santuario* con una CD pari a 10 + metà del proprio livello da chierico + il proprio modificatore di Saggezza. Questi round non devono essere consecutivi. L'attivazione della questa capacità è un'azione standard. Se un alleato lascia l'area o effettua un attacco, l'effetto termina per quell'alleato. Se si effettua un attacco, l'effetto termina per sè ed i propri alleati.

Incantesimi di dominio: 1°—*scudo della fede*, 2°— *benedire arma*, 3°—*luce incandescente*, 4°—*punizione sacra*, 5°— *giusto potere*, 6°—*non morto a morto*, 7°— *spada sacra*, 8°— *aura sacra*, 9°—*portale*.

Dominio della Guarigione

Divinità: Irori, Pharasma, Sarenrae.

Poteri concessi: Il proprio tocco allontana il dolore e la morte e la vostra magia curativa è particolarmente vitale e potente.

Allontanare la morte (Mag): Si può toccare una creatura vivente come azione standard, curandole 1d4 danni più 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Si può utilizzare questa capacità soltanto su una creatura che ha meno di 0 punti ferita. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Benedizione del guaritore (Sop): Al 6° livello, tutti i propri incantesimi curativi sono considerati potenziati, aumentando la quantità di danno curato della metà (+50%). Ciò non si applica ai danni inflitti ai non morti con un incantesimo di cura. Questa capacità non si cumula con il talento di metamagia Incantesimi Potenziati.

Incantesimi di dominio: 1°—*cura ferite leggere*, 2°—*cura ferite moderate*, 3°—*cura ferite gravi*, 4°—*cura ferite critiche*, 5°—*respiro di vita*, 6°—*guarigione*, 7°—*rigenerazione*, 8°—*cura ferite critiche di massa*, 9°—*guarigione di massa*.

Dominio della Guerra

Divinità: Gorum, Iomedae, Rovagug, Urgathoa.

Poteri concessi: Si è crociati del proprio dio, sempre pronti e desiderosi di combattere per difendere la propria fede.

Ira della battaglia (Mag): Si può toccare una creatura con un'azione standard per concederle un bonus ai tiri per i danni in mischia pari a metà del proprio livello da chierico per 1 round (minimo +1). Si può farlo un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di saggezza.

Maestro di armi (Sop): All'8° livello, si può usare un talento di combattimento per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono essere consecutivi e si può cambiare il talento scelto ogni volta che si utilizza questa capacità. Bisogna soddisfarne i prerequisiti per utilizzare questi talenti.

Incantesimi di dominio: 1°—*arma magica*, 2°—*arma spirituale*, 3°—*veste magica*, 4°—*potere divino*, 5°—*colpo infuocato*, 6°—*barriera di lame*, 7°—*parola del potere, accecare*, 8°—*parola del potere, stordire*, 9°—*parola del potere, uccidere*.

Dominio dell'Inganno

Divinità: Asmodeus, Calistria, Lamashtu, Norgorber.

Poteri concessi: Si è maestri delle illusioni e degli inganni. Camuffare, Furtività e Raggirare sono abilità di classe.

Imitatore pedissequo (Mag): Si può creare un doppio illusorio di se stessi come azione di movimento. Questo doppio funziona come una singola *immagine speculare* e dura un numero di round pari al proprio livello da chierico, o finché il duplicato illusorio non viene dissolto o distrutto. Si può avere solo un imitatore pedissequo alla volta. Questa capacità non si cumula con l'incantesimo *immagine speculare*. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Illusione prodigiosa (Mag): All'8° livello, si può creare un'illusione che nasconde la propria presenza e quella di ogni alleato entro 9 metri per 1 round per livello da chierico. Questa capacità funziona per il resto come l'incantesimo *velo*. I round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*camuffare se stesso*, 2°—*invisibilità*, 3°—*anti-individuazione*, 4°—*confusione*, 5°—*visione falsa*, 6°—*fuorviare*, 7°—*schermo*, 8°—*invisibilità di massa*, 9°—*fermare il tempo*.

Dominio della Legge

Divinità: Abadar, Asmodeus, Erastil, Iomedae, Irori, Torag, Zon-Kuthon.

Poteri concessi: Si segue un rigoroso codice di legge per raggiungere l'illuminazione.

Tocco della legge (Mag): Si può toccare una creatura consenziente come azione standard, infondendo in essa il potere dell'ordine divino e permettendole di considerare tutti i tiri per colpire, le prove di abilità, le prove di caratteristica e i tiri salvezza per 1 round come se il tiro naturale del d20 abbia avuto come risultato 11. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Bastone dell'ordine (Sop): All'8° livello, si può infondere in un'arma toccata la capacità speciale *assiomatica* per un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello e successivamente una volta in più al giorno ogni quattro livelli.

Incantesimi di dominio: 1°—*protezione dal caos*, 2°—*allineare arma* (solo legge), 3°—*cerchio magico contro il caos*, 4°—*ira dell'ordine*, 5°—*dissolvi il caos*, 6°—*blocca mostri*, 7°—*dettame*, 8°—*scudo della legge*, 9°—*evoca mostri IX* (solo incantesimi con descrittore legge).

Dominio della Libertà

Divinità: Desna.

Poteri concessi: Si è spiriti liberi e nemici letali contro tutti coloro che schiavizzano ed opprimono.

Liberazione (Sop): Si ha la capacità di ignorare gli impedimenti alla propria mobilità. Per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico, ci si può muovere normalmente a prescindere da effetti magici che impediscono il movimento, come se si fosse sotto l'influenza di *libertà di movimento*. Questo effetto si applica automaticamente non appena si verifica l'impedimento. Questi round non devono essere consecutivi.

Chiamata della libertà (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di libertà di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Gli alleati all'interno di quest'aura non sono influenzati dalle condizioni confuso, in lotta, spaventato, in preda al panico, paralizzato, immobilizzato o scosso. Questa aura sopprime soltanto questi effetti, i quali ritornano una volta che una creatura lascia l'aura o quando l'aura termina, se applicabile. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*rimuovi paura*, 2°—*rimuovi paralisi*, 3°—*rimuovi maledizione*, 4°—*libertà di movimento*, 5°—*spezzare incantamento*, 6°—*dissolvi magie superiore*, 7°—*rifugio*, 8°—*vuoto mentale*, 9°—*libertà*.

Dominio della Magia

Divinità: Asmodeus, Nethys, Urgathoa.

Poteri concessi: Si è dediti a tutte le cose mistiche e si riesce a vedere il divino nella purezza della magia.

Mano dell'accolito (Sop): Si può indurre la propria arma da mischia a volare dalla vostra presa e colpire un nemico prima del suo immediato ritorno in mano. Come azione standard, si può effettuare un singolo attacco con un'arma

da mischia ad una distanza di 9 metri. Questo attacco è trattato come un attacco a distanza con un'arma da lancio, salvo che si aggiunge il proprio modificatore di Saggezza al tiro di attacco anziché il modificatore di Destrezza (il danno si basa sempre sulla Forza). Questa capacità non può essere utilizzata per effettuare una manovra in combattimento. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Tocco dissolutore (Mag): All'8° livello, si può utilizzare un effetto designato di *dissolvi magie* con un attacco di contatto in mischia. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello e successivamente una volta in più al giorno ogni quattro livelli da chierico.

Incantesimi di dominio: 1°—*identificare*, 2°—*bocca magica*, 3°—*dissolvi magie*, 4°—*infondere capacità magiche*, 5°—*resistenza agli incantesimi*, 6°—*campo anti-magia*, 7°—*riflettere incantesimo*, 8°—*protezione dagli incantesimi*, 9°—*disgiunzione arcana*.

Dominio del Male

Divinità: Asmodeus, Lamashtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Poteri concessi: Si è sinistri e crudeli, e completamente dediti al male.

Tocco del male (Mag): Si può rendere inferma una creatura con un attacco di contatto in mischia. Le creature inferme per questo tocco contano come buone allo scopo degli incantesimi con il descrittore male. Questa capacità dura un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico (minimo 1). Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Falce del male (Sop): All'8° livello, si può infondere ad un'arma toccata la capacità speciale *sacrilega* per un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello e successivamente una volta in più al giorno ogni quattro livelli.

Incantesimi di dominio: 1°—*protezione dal bene* 2°—*allineare arma* (solo malvagio), 3°—*cerchio magico contro il bene*, 4°—*influenza sacrilega*, 5°—*dissolvi il bene*, 6°—*creare non morti*, 7°—*blasfemia*, 8°—*aura sacrilega*, 9°—*evoca mostri IX* (solo incantesimi con descrittore male).

Dominio della Morte

Divinità: Norgorber, Pharasma, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Poteri concessi: Si può causare il sanguinamento delle creature viventi, e trovare conforto in presenza dei morti.

Tocco sanguinante (Mag): Con un attacco di contatto in mischia, si può infliggere ad una creatura vivente 1d6 danni per round. Questo effetto persiste per un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico (minimo 1) o finché il sanguinamento non viene fermato con una prova di Guarire con CD 15 o con qualsiasi incantesimo o effetto che curi i danni. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Abbraccio della morte (Str): All'8° livello, si può curare invece che subire danno dall'energia negativa incanalata. Se l'energia negativa incanalata ha come bersaglio i non morti, è possibile curarsi i punti ferita come i non morti nell'area.

Incantesimi di dominio: 1°—*incuti paura*, 2°—*rintocco di morte*, 3°—*animare morti*, 4°—*interdizione alla morte*, 5°— *distruggere viventi*, 6°—*creare non morti*, 7°—*distruzione*, 8°—*creare non morti superiori*, 9°—*lamento della banshee*.

Dominio della Nobiltà

Divinità: Abadar.

Poteri concessi: Si è capi eccezionali, un'ispirazione per tutti quelli che seguono gli insegnamenti della fede.

Parola d'ispirazione (Mag): Come azione standard, si può dire una parola d'ispirazione ad una creatura entro 9 metri. Quella creatura riceve bonus morale +2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza per un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico (minimo 1). Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Autorità (Str): All'8° livello, si riceve Autorità come talento bonus. Inoltre, si ottiene bonus +2 al proprio valore di Autorità finché si sostengono i principi della propria divinità (o del concetto divino se non si venera una divinità).

Incantesimi di dominio: 1°—*favore divino*, 2°—*estasiare*, 3°—*veste magica*, 4°—*rivela bugie*, 5°—*comando superiore*, 6°—*costrizione/cerca*, 7°—*repulsione*, 8°—*esigere*, 9°—*tempesta di vendetta*.

Dominio dell'Oscurità

Divinità: Zon-Kuthon.

Poteri concessi: Si possono manipolare le ombre e l'oscurità. In più, si riceve Combattere alla Cieca come talento bonus.

Tocco dell'oscurità (Mag): Con un attacco di contatto in mischia, si può provocare nella visione di una creatura un ammasso di ombre e di oscurità. La creatura toccata considera tutte le altre creature come se avessero occultamento ed i suoi attacchi subiscono una probabilità del 20% di mancare ogni volta il bersaglio. Questo effetto dura un numero di round pari a metà del proprio livello da chierico (minimo 1). Si può utilizzare questa abilità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Occhi dell'oscurità (Sop): All'8° livello, la propria visione non è alterata dalle condizioni di luce, neppure nell'oscurità assoluta e in quella magica. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari a metà del proprio livello da chierico. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*foschia occultante*, 2°—*cecità/sordità*, 1°—*oscurità profonda*, 4°—*ombra di una evocazione*, 5°—evoca mostri V (evoca 1d3 ombre), 6°—*camminare nelle ombre*, 7°—*parola del potere: accecare*, 8°—*ombra di una invocazione superiore*, 9°—*ombre*.

Dominio della Protezione

Divinità: Abadar, Nethys, Shelyn, Torag.

Poteri concessi: La fede è la più grande sorgente di protezione e la si può utilizzare per difendere gli altri. Inoltre, si riceve bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza. Questo bonus aumenta di +1 ogni 5 livelli posseduti.

Tocco resistente (Mag): Come azione standard, si può toccare un alleato per concedergli il proprio bonus di resistenza per 1 minuto. Quando si utilizza questa capacità, si perde il proprio bonus di resistenza concesso dal dominio di Protezione per 1 minuto. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Aura di protezione (Sop): All'8° livello si può emettere un'aura di protezione di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Gli alleati (e se stessi) all'interno dell'aura ottengono bonus di deviazione +1 alla CA e resistenza 5 a tutti gli elementi (acido, freddo, elettricità, fuoco e sonoro). Il bonus di deviazione aumenta di +1 ogni quattro livelli da chierico posseduti oltre l'8°. Al 14° livello, la resistenza agli elementi aumenta a 10. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*santuario*, 2°—*protezione dall'energia*, 3°—*scudo su altri*, 4°—*immunità agli incantesimi*, 5°—*resistenza agli incantesimi*, 6°—*campo anti-magia*, 7°—*repulsione*, 8°—*vuoto mentale*, 9°—*sfera prismatica*.

Dominio del Riposo

Divinità: Pharasma.

Poteri concessi: Si considera la morte non come qualcosa da temere, ma come riposo e premio definitivo per una vita ben spesa. La corruzione della non morte è una perversione di quello che è giudicato di supremo valore.

Riposo delicato (Mag): Il proprio tocco può infondere in una creatura vivente un effetto di letargia, inducendola a diventare barcollante per 1 round con un attacco di contatto in mischia. Se si tocca una creatura vivente barcollante, quella creatura cade invece addormentata per 1 round. Le creature non morte toccate sono barcollanti per un numero di round pari al proprio modificatore di Saggezza. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Barriera contro la morte (Sop): All'8° livello, si può emettere un'aura di 9 metri che protegge dalla morte per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Le creature viventi in questa zona sono immuni a tutti gli effetti di morte, risucchi di energia ed effetti che infliggono livelli negativi. Questa barriera non rimuove i livelli negativi già ottenuti da una creatura, ma i livelli negativi non hanno effetto mentre la creatura è dentro l'area della barriera. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*visione della morte*, 2°—*riposo inviolato*, 3°—*parlare con i morti*, 4°—*interdizione alla morte*, 5°—*distruggere viventi*, 6°—*non morto a morto*, 7°—*distruzione*, 8°— *onde di esaurimento*, 9°—*lamento della banshee*.

Dominio delle Rune

Divinità: Irori, Nethys.

Poteri concessi: In rune sconosciute ed arcane è stata riscontrata una magia potente. Si ottiene Scrivere Pergamene come talento bonus.

Runa esplosiva (Mag): Come azione standard, si può creare una runa esplosiva in un qualsiasi quadretto adiacente. Tutte la creature che entrano in questo quadretto subiscono 1d6 danni + 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Questa runa infligge danni da acido, elettricità, freddo o fuoco, decisi nel momento in cui si crea la runa. La runa è invisibile e dura un numero di round pari al proprio livello da chierico o fino a quando non viene scaricata. Non si può creare una runa esplosiva in un quadretto occupato da un'altra creatura. Questa runa conta come un incantesimo di 1° livello allo scopo delle prove di dissolvere. Può essere scoperta con una prova di Percezione con CD 26 ed essere disarmata con una prova di Disattivare Congegni con CD 26. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Runa incantata (Mag): All'8° livello, si può infondere un altro incantesimo che si è in grado di lanciare ad una runa esplosiva, causando gli effetti di quell'incantesimo contro la creatura che innesca la runa, oltre il danno da esplosione. Questo incantesimo deve essere almeno di un livello più basso dell'incantesimo da chierico di livello più alto che si è in grado di lanciare e deve avere come bersaglio una o più creature. A prescindere dal numero di bersagli su cui l'incantesimo può avere normalmente effetto, esso colpisce soltanto la creatura che innesca la runa.

Incantesimi di dominio: 1°—*cancellare*, 2°—*pagina segreta*, 3°—*glifo di interdizione*, 4°—*rune esplosive*, 5°—*legame planare inferiore*, 6°—*glifo di interdizione superiore*, 7°—*evocazioni istantanee*, 8°—*simbolo di morte*, 9°—*cerchio di teletrasporto*.

Dominio del Sole

Divinità: Iomedae, Sarenrae.

Poteri concessi: Si vede la verità nella luce pura e brillante del sole e si può richiedere la sua benedizione o la giusta forza per portare a termine grandi imprese.

Benedizione del sole (Sop): Ogni volta che si incanala energia positiva per ferire i non morti, si aggiunge il proprio livello da chierico al danno inflitto. I non morti non aggiungono la loro resistenza ad incanalare ai loro tiri salvezza quando si incanala energia positiva.

Nube di luce (Sop): All'8° livello, si può emettere una nube di luce di 9 metri per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Ciò funziona come l'incantesimo *luce diurna*. Inoltre, i non morti all'interno di questa nube subiscono una quantità di danno pari al

proprio livello da chierico per ogni round in cui rimangono all'interno di essa. Gli incantesimi e le capacità magiche con il descrittore oscurità sono dissolti automaticamente se portati all'interno di questa nube. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*contrastare elementi*, 2°—*riscaldare il metallo*, 3°—*luce incandescente*, 4°— *scudo di fuoco*, 5°—*colpo infuocato*, 6°—*semi di fuoco*, 7°—*bagliore solare*, 8°—*esplosione solare*, 9°—*sfera prismatica*.

Dominio del Tempo Atmosferico

Divinità: Gozreh, Rovagug.

Poteri concessi: Con il potere sulle tempeste ed il cielo, si può richiamare l'ira degli déi sul mondo.

Tempesta (Mag): Come azione standard, si può creare una tempesta designando come bersaglio qualunque nemico entro 9 metri con un attacco di contatto a distanza. La tempesta infligge 1d6 danni non letali + 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Inoltre, il bersaglio è colpito da venti e pioggia, che comportano penalità –2 ai tiri per colpire per 1 round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Signore del fulmine (Mag): All'8° livello si può richiamare un numero di fulmini al giorno pari al proprio livello da chierico. Si possono richiamare quanti fulmini si vogliono con un'azione standard, ma nessuna creatura può essere colpita da più di un fulmine e le creature colpite non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra. Questa capacità funziona per il resto come i*nvocare il fulmine*.

Incantesimi di dominio: 1°—*foschia occultante*, 2°—*nube di nebbia*, 3°—*invocare il fulmine*, 4°—*tempesta di nevischio*, 5°—*tempesta di ghiaccio*, 6°—*controllare venti*, 7°—*controllare tempo atmosferico*, 8°—*turbine*, 9°—*tempesta di vendetta*.

Dominio della Terra

Divinità: Abadar, Torag.

Poteri concessi: Si acquisisce la padronanza su terra, metallo e pietra, si possono lanciare dardi di acido e comandare le creature della terra.

Dardo acido (Mag): Come azione standard, si può rilasciare un dardo acido contro un bersaglio entro 9 metri con un attacco di contatto a distanza. Questo dardo acido infligge 1d6 danni da acido + 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Resistenza all'acido (Str): Al 6° livello si ottiene resistenza all'acido 10. Questa resistenza aumenta a 20 al 12° livello. Al 20° livello si ottiene immunità all'acido.

Incantesimi di dominio: 1°—*pietra magica*, 2°—*ammorbidire terra e pietra*, 3°—*scolpire pietra*, 4°—*rocce aguzze*, 5°—*muro di pietra*, 6°—*pelle di pietra*, 7°—*corpo elementale IV* (solo terra), 8°—*terremoto*, 9°—*sciame elementale* (solo incantesimi con descrittore terra).

Dominio Vegetale

Divinità: Erastil, Gozreh.

Poteri concessi: Si trova conforto nel verde, si possono coltivare spine difensive e si è in grado di comunicare con i vegetali.

Pugno di legno (Sop): Come azione gratuita, le mani possono diventare dure come il legno, ricoperte da piccole spine. Mentre pugno di legno è attivo, i colpi senz'armi non provocano attacchi di opportunità, infliggono danni letali e ottengono un bonus ai tiri per i danni pari a metà del proprio livello da chierico (minimo +1). Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Armatura di rovi (Sop): Al 6° livello si fa scaturire una miriade di spine di legno dalla pelle come azione gratuita. Mentre questa capacità è in effetto, tutti gli avversari che attaccano con colpi senz'armi o armi da mischia senza portata subiscono 1d6 danni penetranti + 1 danno ogni due livelli da chierico posseduti. Si può utilizzare questa capacità per un numero di round al giorno pari al proprio livello da chierico. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi di dominio: 1°—*intralciare*, 2°—*pelle coriacea*, 3°—*crescita vegetale*, 4°—*comandare vegetali*, 5°—*muro di spine*, 6°—*respingere legno*, 7°—*animare vegetali*, 8°—*controllare vegetali*, 9°—*cumulo strisciante*.

Dominio del Viaggio

Divinità: Abadar, Cayden Cailean, Desna.

Poteri concessi: Si è esploratori che trovano la propria illuminazione spirituale nella gioia semplice del viaggiare, con mezzi propri di trasporto normali o magici. La propria velocità base aumenta di 3 metri.

Piedi agili (Sop): Come azione gratuita, si può guadagnare un aumentò della mobilità per 1 round. Per il round successivo, si ignora tutto il terreno difficile e non si subiscono penalità per muoversi attraverso di esso. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Saggezza.

Balzo dimensionale (Mag): All'8° livello, ci si può teletrasportare fino a 3 metri per livello da chierico al giorno come azione di movimento. Questo teletrasporto deve essere utilizzato in incrementi di 1,5 metri e tale movimento non provoca attacchi di opportunità. Bisogna avere la visuale della destinazione per utilizzare questa capacità. Si possono portare con sè altre creature consenzienti, ma occorre consumare una quantità uguale di distanza per ogni creatura portata.

Incantesimi di dominio: 1°—*passo veloce*, 2°—*localizza oggetto*, 3°—*volare*, 4°—*porta dimensionale*, 5°—*teletrasporto*, 6°—*scopri il percorso*, 7°—*teletrasporto superiore*, 8°—*porta in fase*, 9°—*proiezione astrale*.

Druido

Nella purezza degli elementi e dell'ordine selvaggio giace un potere oltre le meraviglie della civilizzazione. Non appariscente ma innegabile, questa magia primordiale è custodita dai servitori dell'equilibrio filosofico noti come druidi. Alleati alle creature animali e manipolatori della natura, queste protettori spesso incompresi del mondo selvaggio si sforzano di proteggere le loro terre da tutti quelli che potrebbero minacciarle e di comprovare la forza del mondo selvaggio a chi si chiude dietro le mura della città. Gratificati della loro devozione con poteri incredibili, i druidi guadagnano capacità senza pari di metamorfosi, la compagnia di animali potenti e la capacità di invocare la collera della natura. I più potenti possono manipolare poteri simili a tempeste, terremoti e vulcani con una saggezza primeva ormai abbandonata e dimenticata dalla civiltà.

Ruolo: Mentre alcuni druidi potrebbero tenersi ai margini della battaglia, permettendo ai compagni e alle creature evocate di combattere mentre essi confondono i nemici con i poteri della natura, altri si trasformano in creature ferine mortali e selvagge che si tuffano nel combattimento. I druidi adorano le personificazioni delle forze elementali, dei poteri naturali, o della natura in sé. Questo significa tipicamente la devozione ad una divinità della natura, benché i druidi venerino solitamente spiriti primevi, semi divinità animali o rendano riverenza a specifiche meraviglie naturali.

Allineamento: Qualsiasi neutrale.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del druido sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Nuotare (For), Percezione (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Volare (Des).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del druido.

Competenza nelle armi e nelle armature: I druidi sono competenti nell'uso delle seguenti armi: bastone ferrato, dardi, falce, falcetto, fionda, lancia, lancia corta, pugnale, randello e scimitarra. Sono anche competenti in tutti gli attacchi naturali (artiglio, morso e così via) di qualsiasi forma assunta con forma selvatica (vedi sotto).

I druidi sono competenti nelle armature leggere e medie, ma hanno il divieto di indossare armature di metallo; quindi possono indossare solo corazze di cuoio, di pelle o imbottite. Un druido può anche indossare un'armatura in legno modificata dall'incantesimo *legno di ferro* in modo che funzioni come se fosse acciaio. I druidi sono competenti negli scudi (tranne gli scudi torre), ma devono usare solo quelli di legno.

Un druido che indossa un'armatura proibita o che porta uno scudo proibito non è in grado di lanciare gli incantesimi da druido, né di utilizzare le proprie capacità magiche o soprannaturali finché non smette di usare questi oggetti, e per le 24 ore successive.

Incantesimi: Un druido lancia gli incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da druido (vedi Capitolo 10). Tuttavia, il suo allineamento può precludergli il lancio di alcuni incantesimi avversi al suo credo etico e morale; vedi Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi. Un druido deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo.

Per preparare o lanciare un incantesimo, un druido deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da druido è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del druido.

Come gli altri incantatori, un druido può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3–7. Inoltre, il druido ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1–3). Un druido deve passare 1 ora ogni giorno in una trance meditativa sui misteri della natura per riguadagnare il suo assortimento giornaliero di incantesimi.

Un druido può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da druido, ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Lancio spontaneo: Un druido può catalizzare l'energia magica accumulata in incantesimi di evocazione che non ha preparato in precedenza. Il druido può perdere un incantesimo preparato per lanciare un qualsiasi incantesimo *evoca alleato naturale* dello stesso livello o di livello inferiore.

Incantesimi buoni, caotici, legali, malvagi: Un druido non può lanciare incantesimi di un allineamento opposto al suo o a quello della sua divinità (se possiede un allineamento). Incantesimi associati con particolari allineamenti sono indicati dai descrittori del bene, del caos, della legge e del male nella descrizione dell'incantesimo.

Orazioni: I druidi possono preparare un numero di orazioni, o incantesimi di livello 0, ogni giorno, come indicato nella Tabella 3–7 sotto "Incantesimi al giorno." Questi incantesimi sono lanciati come qualsiasi altro incantesimo, ma non consumano nessuno slot e possono essere utilizzati di nuovo.

Linguaggi bonus: Le opzioni di linguaggi bonus di un druido includono il Silvano, che è il linguaggio delle creature boschive. Questo si aggiunge ai linguaggi bonus a disposizione di un personaggio per la sua razza.

Inoltre, un druido conosce il linguaggio Druidico, linguaggio segreto noto solamente ai druidi, che imparano nel momento in cui divengono druidi di 1° livello. Il Druidico è un linguaggio gratuito per un druido, lo impara in aggiunta

al normale numero di linguaggi, e non occupa alcuno slot per i linguaggi. I druidi hanno il divieto di insegnare questo linguaggio ai non druidi.

Il Druidico ha un suo alfabeto.

Legame con la natura (Str): Al 1° livello, un druido forma un legame con la natura. Questo legame può essere di due forme. La prima è un vincolo intimo con il mondo naturale, che garantisce al druido uno dei seguenti domini dei chierici: Acqua, Animale, Aria, Fuoco, Tempo Atmosferico, Terra o Vegetale. Quando si determinano i poteri e gli incantesimi bonus concessi da questo dominio, il livello da chierico effettivo del druido è pari al proprio livello da druido. Un druido che sceglie questa opzione riceve inoltre uno slot incantesimo di dominio addizionale, come un chierico. Deve preparare l'incantesimo dal suo dominio in questo slot e questo incantesimo non può essere usato per il lancio spontaneo.

La seconda opzione è un vincolo intimo con un compagno animale. Un druido può iniziare il gioco con uno qualsiasi degli animali indicati nella sezione Compagni animali a partire da pag. 51. Questo animale è un leale compagno che accompagna il druido nelle sue avventure.

A differenza degli animali normali della sua specie, i Dadi Vita, le caratteristiche, le abilità e i talenti del compagno animale avanzano quando il druido avanza di livello. Se un personaggio riceve un compagno animale da più di una fonte, i suoi livelli da druido effettivi si cumulano al fine di determinare le statistiche e le capacità del compagno. Molti compagni animali aumentano di taglia quando il druido raggiunge il 4° o il 7° livello, in base al compagno. Se un druido libera il suo compagno animale dal suo servizio, può ottenerne uno nuovo celebrando una cerimonia che richiede 24 ore ininterrotte di preghiera nell'ambiente in cui il nuovo compagno solitamente vive. Questa cerimonia può anche essere celebrata per rimpiazzare un compagno animale che è morto.

Senso della natura (Str): Un druido ottiene bonus +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Empatia selvatica (Str): Un druido può migliorare l'atteggiamento di un animale. Questa capacità funziona esattamente come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona (vedi Capitolo 4). Il druido tira 1d20 e aggiunge il proprio livello da druido e il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre un animale selvatico è solitamente maldisposto.

Per utilizzare empatia selvatica, il druido e l'animale devono essere entro 9 metri l'uno dall'altro in normali condizioni. In genere, occorre 1 minuto per influenzare un animale in questo modo ma, come per influenzare le persone, potrebbe essere necessario un periodo più lungo o più breve.

Un druido può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2, ma con penalità –4 alla prova.

Andatura nel bosco (Str): A partire dal 2° livello, un druido può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul druido.

Passo senza tracce (Str): A partire dal 3° livello, un druido non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito seguendo le sue tracce.

Tabella 3-7: Druido

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Empatia selvatica legame con la natura, orazioni, senso della natura	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+3	+0	+3	Andatura nel bosco	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+2	+3	+1	+3	Passo senza tracce	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica (1/giorno), resistenza al richiamo della natura	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5°	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6°	+4	+5	+2	+5	Forma selvatica (2/giorno)	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7°	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvatica (3/giorno)	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Immunità ai veleni	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Forma selvatica (4/giorno)	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11°	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvatica (5/giorno)	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Mille volti	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Forma selvatica (6/giorno)	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Corpo senza tempo	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma selvatica (7/giorno)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma selvatica (8/giorno)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma selvatica (a volontà)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Resistenza al richiamo della natura (Str): A partire dal 4° livello, un druido guadagna bonus +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche e soprannaturali dei folletti. Questo bonus si applica anche ad incantesimi ed effetti che utilizzano o hanno come bersaglio i vegetali, come *crescita di spine, deformare legno, inaridire* e *intralciare*.

Forma selvatica (Sop): Al 4° livello un druido acquisisce la capacità magica di trasformarsi in una qualsiasi creatura del tipo animale di taglia Piccola o Media e di nuovo in druido una volta al giorno. La forma scelta deve essere quella di qualsiasi creatura di tipo animale. La capacità funziona allo stesso modo dell'incantesimo *forma ferina I* eccetto come indicato di seguito. L'effetto dura 1 ora per livello del druido, o finché non riprende la sua forma naturale, e il cambiamento di forma (da animale e viceversa) è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. La forma scelta deve essere quella di un animale con cui il druido è familiare.

Mentre si trova in forma di animale il druido perde la capacità di parlare perché è limitato ai suoni che può emettere un normale animale non addestrato, ma è in grado di comunicare normalmente con altri animali dello stesso raggruppamento generale della sua nuova forma. (Il verso normale di un pappagallo selvatico è uno stridio rauco, quindi assumere questa forma non permette di parlare.)

Il druido può utilizzare questa capacità una volta in più al giorno al 6° livello e successivamente ogni due livelli, per un totale di 8 volte al 18° livello. Al 20° livello un druido può usare forma selvatica a volontà. Inoltre, ogni volta che avanza di livello il druido acquisisce la capacità di trasformarsi in un animale, elementale e vegetale più grande o più piccolo. Ogni forma consuma un uso giornaliero della capacità, a prescindere dalla forma scelta. Al 6° livello, il druido diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in una creatura animale Grande o Minuscola o in una elementale Piccola.

Quando assume la forma di un animale, la forma selvatica del druido funziona ora come *forma ferina II*. Quando assume la forma di un elementale, la forma selvatica del druido funziona come *corpo elementale I*.

All'8° livello, il druido diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in un animale Enorme o Minuto, un elementale Medio, o in una creatura vegetale Piccola o Media. Quando assume la forma di un animale, la forma selvatica del druido funziona ora come *forma ferina III*. Quando assume la forma di un elementale, la forma selvatica del druido funziona come *corpo elementale II*. Quando assume la forma di un vegetale, la forma selvatica del druido funziona come *forma di vegetale I*.

Al 10° livello il druido diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in un elementale Grande, o in una creatura vegetale Grande. Quando assume la forma di un elementale, la forma selvatica del druido funziona come *corpo elementale III*. Quando assume la forma di un vegetale, la forma selvatica del druido funziona come *forma di vegetale II*.

Al 12° livello il druido diventa in grado di utilizzare la forma selvatica per trasformarsi in un elementale Enorme, o in una creatura vegetale Enorme. Quando assume la forma di un elementale, la forma selvatica del druido funziona come *corpo elementale IV*. Quando assume la forma di un vegetale, la forma selvatica del druido funziona come *forma di vegetale III*.

Immunità ai veleni (Str): Al 9° livello druido guadagna l'immunità a tutti i veleni.

Mille volti (Sop): Al 13° livello il druido acquisisce la capacità soprannaturale di modificare il proprio aspetto a piacere, come per l'incantesimo *alterare se stesso*, ma solo quando si trova nella sua forma naturale.

Corpo senza tempo (Str): Raggiunto il 15° livello, il druido non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente. Tutte le penalità che può aver già subito, comunque, rimangono tali. I bonus valgono ancora e il druido muore comunque di vecchiaia quando arriva il suo momento.

Ex-druidi

Un druido che smette di venerare la natura, che diventa di allineamento proibito o che insegna il linguaggio Druidico ad un non druido perde tutti gli incantesimi e le capacità druidiche (compreso il compagno animale, ma escluse le competenze nelle armi, armature e scudi), e non può guadagnare livelli come druido fino a quando non espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).

Compagno animale

Le caratteristiche di un compagno animale sono determinate in base al livello del druido e dai suoi tratti razziali da animale. La Tabella 3–8 determina la maggior parte delle statistiche di base di un compagno animale. Il compagno resta una creatura di tipo animale al fine di determinare quali incantesimi possono avere o meno effetto su di lui.

Livello di classe: Il livello di druido del personaggio. I livelli di classe del druido sono cumulativi con i livelli di qualsiasi altra classe che permetta di ottenere un compagno animale al fine di determinare le statistiche del compagno.

DV: Numero totale dei Dadi Vita a otto facce (d8) che il compagno animale possiede, su ognuno dei quali si applica come al solito il modificatore di Costituzione.

BAB: Il bonus di attacco base del compagno animale, che è lo stesso di quello di un druido uguale ai DV dell'animale. I compagni animali non ottengono attacchi addizionali usando le loro armi naturali pur avendo un bonus di attacco base alto.

Temp/Rifl/Vol: I bonus ai tiri salvezza del compagno animale. Un compagno animale ha tiri salvezza buoni su Tempra e Riflessi.

Abilità: I gradi d'abilità totali dell'animale. I compagni animali possono assegnare i gradi di abilità a qualsiasi abilità indicata sotto Abilità degli animali. Se un compagno animale aumenta la sua Intelligenza a 10 o più, ottiene gradi di abilità bonus come di norma. I compagni animali con Intelligenza 3 o più possono acquisire gradi in qualsiasi abilità. Un compagno animale non può avere più gradi in un'abilità dei suoi Dadi Vita.

Talenti: Il numero totale di talenti posseduti dal compagno animale. I compagni animale dovrebbero scegliere i talenti da quelli indicati sotto Talenti degli animali. I compagni animali possono scegliere altri talenti, anche se non sono in grado di utilizzare alcuni talenti (come Competenza nelle Armi da Guerra). Da notare che i compagni animali non possono scegliere un talento con il prerequisito di bonus di attacco base +1 finché non ottengono il loro secondo talento a 3 Dadi Vita.

Bonus di armatura naturale: Il numero indicato qui è un aumento del bonus di armatura naturale esistente del compagno animale.

Bonus a For/Des: Aggiungere questo bonus ai valori di Forza e Destrezza del compagno animale.

Comandi bonus: Il valore dato nella colonna è il numero totale di comandi "bonus" che l'animale conosce in aggiunta a qualsiasi altro comando il druido possa decidere di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali su come insegnare ad un animale dei comandi). Questi comandi bonus non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, né contano per il normale limite di comandi conosciuti dall'animale. È il druido a selezionare questi comandi bonus, che una volta scelti non possono essere più cambiati.

Speciale: Include un numero di capacità ottenute dal compagno animale mentre accresce il suo potere. Ognuna di queste capacità viene descritta sotto.

Legame (Str): Un druido può gestire le azioni del suo compagno animale con un'azione gratuita o "spingerlo" con un'azione di movimento anche se non possiede alcun grado nell'abilità Addestrare Animali. Il druido ottiene bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali nei confronti del suo compagno animale.

Condividere incantesimi (Str): Il druido può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale (come un incantesimo di contatto a distanza), al posto di se stesso. Il druido può lanciare incantesimi sul suo compagno anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del compagno (animale).

Tabella 3-8: Statistiche Base del Compagno Animale

Livello Classe	DV	BAB	Temp	Rifl	Vol	Abilità	Talenti	Bonus armatura naturale	Bonus For/Des	Comandi bonus	Speciale
1°	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	Condividere incantesimi, legame
2°	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	—
3°	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	Eludere
4°	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	Aumento di caratteristica
5°	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	—
6°	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Devozione
7°	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	—
8°	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	—
9°	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Aumento di caratteristica, Multiattacco
10°	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
11°	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
12°	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	—
13°	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	—
14°	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	Aumento di caratteristica
15°	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Eludere migliorato
16°	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	—
17°	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	—
18°	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
19°	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
20°	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Aumento di caratteristica

Gli incantesimi così lanciati devono provenire da una classe che garantisce un compagno animale. Questa capacità non permette di condividere con l'animale capacità che non siano incantesimi, anche se funzionano come tali.

Eludere (Str): Se un compagno animale è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza.

Aumento di caratteristica (Str): Il compagno animale aggiunge +1 ad un punteggio di caratteristica.

Devozione (Str): Il compagno animale riceve bonus morale +4 ai tiri salvezza su Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Multiattacco: Un compagno animale guadagna Multiattacco come talento bonus se ha tre o più attacchi naturali se già non lo possiede. Se invece non possiede i tre o più attacchi naturali richiesti, il compagno animale riceve un secondo attacco con la sua arma naturale primaria ma con penalità –5.

Eludere migliorato (Str): Se il compagno animale è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Abilità degli animali

I compagni animali possono avere gradi in una qualsiasi delle seguenti abilità: Acrobazia* (Des), Artista della Fuga (Des), Furtività* (Des), Intimidire (Car), Nuotare* (For), Percezione* (Sag), Scalare* (For), Sopravvivenza (Sag) e Volare* (Des). Tutte le abilità con un asterisco (*) sono considerate abilità di classe per i compagni animali. I compagni animali con Intelligenza 3 o più possono mettere gradi in qualsiasi abilità.

Talenti degli animali

I compagni animali possono scegliere i talenti dalla lista seguente: Abilità Focalizzata, Acrobatico, Arma Accurata, Arma Focalizzata, Armatura Naturale Migliorata (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*), Atletico, Attacco Naturale Migliorato (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armature (leggere, medie e pesanti), Correre, Duro a Morire, Furtivo, Iniziativa Migliorata, Manovre Agili, Mobilità, Oltrepassare Migliorato, Prodezza Intimidente, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Robustezza, Schivare, Spingere Migliorato, Tempra Possente e Volontà di Ferro. I compagni animali con Intelligenza 3 o più possono scegliere qualsiasi talento che sono in grado fisicamente di usare. Il GM può espandere la lista includendo talenti da altre fonti.

Scegliere l'animale

Ogni compagno animale ha taglia, velocità, attacchi, caratteristiche e qualità speciali iniziali differenti. Tutti

gli attacchi dell'animale sono effettuati usando il bonus di attacco base pieno a meno che non sia indicato diversamente. Gli attacchi dell'animale aggiungono il modificatore di Forza dell'animale ai tiri per i danni, a meno che non abbia un solo attacco, nel qual caso aggiunge una volta e mezzo il modificatore di Forza. Alcuni hanno capacità speciali, come il fiuto. Vedi Appendice 2 per maggiori informazioni su queste capacità. Quando si avanza di livello, anche il proprio compagno animale migliora, di solito al 4° o al 7° livello, in aggiunta ai bonus standard indicati nella Tabella 3–8. Invece che prendere i benefici indicati al 4° o al 7° livello, si può scegliere di aumentare la Destrezza e la Costituzione del compagno di 2.

I compagni animali qui descritti non sono in nessun caso gli unici disponibili: tipi di compagno animale aggiuntivi si possono trovare in *Pathfinder GdR Bestiario*, in cui vengono anche spiegati dettagliatamente gli attacchi e le capacità speciali posseduti dagli animali.

Cammello

Statistiche iniziali: **Taglia** Grande; **Velocità** 15 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4) o sputo (attacco di contatto a distanza, il bersaglio è infermo per 1d4 round, raggio 3 metri); **Caratteristiche** For 18, Des 16, Cos 14, Int 2, Sag 11, Car 4; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Caratteristiche** For +2, Cos +2.

Cane

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 12 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4); **Caratteristiche** For 13, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2.

Cavallo

Statistiche iniziali: **Taglia** Grande; **Velocità** 15 m; **CA** +4 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4), 2 zoccoli* (1d6); **Caratteristiche** For 16, Des 13, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare. *Questo è un attacco naturale secondario, vedi Capitolo 8 per maggiori informazioni su come funzionano gli attacchi secondari.

Avanzamento di 4° livello: **Caratteristiche** For +2, Cos +2; **Qualità speciali** addestrato al combattimento (vedi abilità Addestrare Animali e *Pathfinder GdR Bestiario*).

Cinghiale

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 12 m; **CA** +6 armatura naturale; **Attacco** corno (1d6); **Caratteristiche** For 13, Des 12, Cos 15, Int 2, Sag 13, Car 4; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** corno (1d8); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2; **Attacchi speciali** ferocia (vedi *Pathfinder GdR Bestiario* per maggiori informazioni).

Coccodrillo (Alligatore)

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 6 m, nuotare 9 m; **CA** +4 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For 15, Des 14, Cos 15, Int 1, Sag 12, Car 2; **Qualità speciali** trattenere il fiato (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*), visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d8) o colpo di coda (1d12); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2; **Attacchi speciali** afferrare, rotazione mortale, scatto (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*).

Dinosauro (Deinonico, Velociraptor)

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 18 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** 2 speroni (1d6), morso (1d4); **Caratteristiche** For 11, Des 17, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 14; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Media; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** 2 speroni (1d8), morso (1d6), 2 artigli (1d4) **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2; **Attacchi speciali** assaltare (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*).

Felino grande (Leone, Tigre)

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 12 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6), 2 artigli (1d4); **Caratteristiche** For 13, Des 17, Cos 13, Int 2, Sag 15, Car 10; **Attacchi speciali** artigliare (1d4); **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d8), 2 artigli (1d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Attacchi speciali** afferrare, artigliare (1d6), assaltare (vedi *Pathfinder GdR Bestiario* per maggiori informazioni).

Felino piccolo (Ghepardo, Leopardo)

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 15 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4 più sbilanciare), 2 artigli (1d2); **Caratteristiche** For 12, Des 21, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 6; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d6), 2 artigli (1d3); **Caratteristiche** For 4, Des –2, Cos +2; **Qualità speciali** scatto (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*).

Gorilla

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 9 m, scalare 9 m; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4), 2 artigli (1d4); **Caratteristiche** For 13, Des 17, Cos 10, Int 2, Sag 12, Car 7; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Grande; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6), 2 artigli (1d6); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4.

Lupo

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 15 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d6 più sbilanciare); **Caratteristiche** For 13, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6; **Qualità speciali** fiuto.

Avanzamento di 7° livello: **Taglia** Grande; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d8 più sbilanciare); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4.

Orso

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 12 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4), 2 artigli (1d3); **Caratteristiche** For 15, Des 15, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 6; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d6), 2 artigli (1d4); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2.

Pony

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 12 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** 2 zoccoli (1d3); **Caratteristiche** For 13, Des 13, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 4; **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Caratteristiche** For +2, Cos +2; **Qualità speciali** addestrato al combattimento (vedi abilità Addestrare Animali e *Pathfinder GdR Bestiario*).

Serpente, strangolatore

Statistiche iniziali: **Taglia** Media; **Velocità** 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d3); **Caratteristiche** For 15, Des 17, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2; **Attacchi speciali** afferrare; **Qualità speciali** fiuto.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Grande; **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4); **Caratteristiche** For +8, Des –2, Cos +4; **Attacchi speciali** stritolare 1d4 (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*).

Serpente, vipera

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d3 più veleno); **Caratteristiche** For 8, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2; **Attacchi speciali** veleno (*Frequenza* 1 round (6), *Effetto* 1 danno Cos, *Cura* 1 tiro salvezza, CD basata su Cos); **Qualità speciali** fiuto.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d4 più veleno); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2.

Squalo

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** nuotare 18 m; **CA** +4 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4); **Caratteristiche** For 13, Des 15, Cos 15, Int 1, Sag 12, Car 2; **Qualità speciali** fiuto.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d6); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2; **Qualità speciali** percezione cieca.

Tasso (Ghiottone)

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 9 m, scavare 3 m, scalare 3 m; **CA** +2 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4), 2 artigli (1d3); **Caratteristiche** For 10, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 10; **Attacchi speciali** ira (come un barbaro per 6 round al giorno); **Qualità speciali** fiuto, visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Taglia** Media; **Attacco** morso (1d6), 2 artigli (1d4); **Caratteristiche** For +4, Des –2, Cos +2.

Uccello (Aquila/Falco/Gufo)

Statistiche iniziali: **Taglia** Piccola; **Velocità** 3 m, volare 24 m (media); **CA** +1 armatura naturale; **Attacco** morso (1d4), 2 speroni (1d4); **Caratteristiche** For 10, Des 15, Cos 12, Int 2, Sag 14, Car 6; **Qualità speciali** visione crepuscolare.

Avanzamento di 4° livello: **Caratteristiche** For +2, Cos +2.

GUERRIERO

Alcuni imbracciano le armi per gloria, ricchezza, o vendetta. Altri combattono per dare prova di sè, proteggere gli altri, o perché sanno fare solo quello. Altri ancora imparano le arti della guerra per temprare i loro corpi nella battaglia e dimostrare il loro coraggio nella forgia della guerra. Signori del campo di battaglia, i guerrieri sono individui di ogni genere, addestrati all'uso di molte armi o di una sola, allenati ad indossare sempre l'armatura, esperti delle tecniche di combattimento più esotiche e delle strategie militari, tutto per diventare armi viventi. Più che semplici combattenti, i guerrieri sono specialisti della battaglia che rivelano la letalità delle loro armi, trasformando semplici pezzi di metallo in armi capaci di soggiogare regni, trucidare mostri e sollevare i cuori degli eserciti. Soldati, cavalieri, cacciatori e artisti della guerra, i guerrieri sono campioni senza pari e guai a chi osa sfidarli.

Ruolo: I guerrieri eccellono nel combattimento, sconfiggendo i nemici, dominando la sorte di una battaglia e sopravvivendo a tali attacchi essi stessi. Le armi e le tecniche specifiche che padroneggiano permettono loro di usare una grande varietà di tattiche, e pochi possono eguagliare i guerrieri per il valore in battaglia.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del guerriero sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (ingegneria) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Professione (Sag), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del guerriero.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il guerriero è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature (pesanti, medie e leggere) e negli scudi (incluso lo scudo torre).

Talenti bonus: Al 1° livello, e successivamente ad ogni livello pari, il guerriero riceve un talento bonus in aggiunta a quelli ottenuti per l'avanzamento del personaggio (il che vuol dire che un guerriero ottiene un talento bonus ad ogni livello). Questi talenti bonus devono essere tratti da quelli indicati come talenti di combattimento, chiamati a volte anche "talenti bonus del guerriero".

Una volta raggiunto il 4° livello, e successivamente ogni quattro livelli (8°, 12°, e così via), un guerriero può scegliere di imparare un nuovo talento bonus al posto di un talento bonus che ha già. In effetti, il guerriero perde quel talento bonus in cambio di uno nuovo. Il vecchio talento non può essere uno che è utilizzato come prerequisito per un altro talento, per una classe di prestigio, o un'altra capacità. Un guerriero può cambiare solo un talento ad ogni dato livello e deve scegliere se scambiare o meno il talento nel momento in cui guadagna un nuovo talento bonus per il livello.

Audacia (Str): A partire dal 2° livello, un guerriero riceve bonus +1 ai tiri salvezza su Volontà contro paura. Questo bonus aumenta, successivamente, di +1 ogni quattro livelli.

Addestramento nelle armature (Str): A partire dal 3° livello, un guerriero impara a muoversi meglio quando indossa un'armatura. Quando indossa un'armatura, riduce la penalità di armatura alla prova di 1 (fino ad un minimo di 0) e aumenta il bonus di Destrezza massimo permesso dalla sua armatura di 1. Successivamente, ogni quattro livelli (7°, 11° e 15°), questi bonus aumentano di +1 ogni volta, fino ad un massimo di riduzione della penalità di armatura alla prova di –4 e un massimo di aumento del bonus di Destrezza massimo permesso di +4.

Inoltre, un guerriero si può muovere alla sua normale velocità mentre indossa un'armatura media. Al 7° livello, un guerriero può muoversi alla sua normale velocità quando indossa un'armatura pesante.

Addestramento nelle armi (Str): A partire dal 5° livello, un guerriero può selezionare un gruppo di armi, come indicato

Tabella 3-9: Guerriero

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Talento bonus
2°	+2	+3	+0	+0	Audacia +1, talento bonus
3°	+3	+3	+1	+1	Addestramento nelle armature 1
4°	+4	+4	+1	+1	Talento bonus
5°	+5	+4	+1	+1	Addestramento nelle armi 1
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Audacia +2, talento bonus
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Addestramento nelle armature 2
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Talento bonus
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Addestramento nelle armi 2
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Audacia +3, talento bonus
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Addestramento nelle armature 3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento bonus
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Addestramento nelle armi3
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Audacia +4, talento bonus
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Addestramento nelle armature 4
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento bonus
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Addestramento nelle armi 4
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Audacia +5, talento bonus
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Padronanza dell'armatura
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Padronanza dell'arma, talento bonus

sotto. Ogni volta che attacca con un'arma di questo gruppo, riceve bonus +1 al tiro per colpire e per i danni.

Successivamente, ogni quattro livelli (9°, 13° e 17°), un guerriero si può addestrare in un altro gruppo di armi. Riceve bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni quando attacca con un'arma da questo gruppo. In aggiunta, i bonus concessi dai gruppi di armi precedenti aumentano ciascuno di +1. Per esempio, quando un guerriero raggiunge il 9° livello, riceve bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni con un gruppo di armi e bonus +2 ai tiri per colpire e per i danni con il gruppo di armi selezionato al 5° livello. I bonus concessi dai gruppi sovrapposti non si cumulano. Si prenda il bonus più alto concesso per un'arma se questa sta in due o più gruppi.

Un guerriero inoltre aggiunge questo bonus a tutte le prove di manovra in combattimento effettuate con le armi di questo gruppo. Questo bonus si applica anche alla Difesa da manovra in combattimento del guerriero quando si difende da tentativi di disarmare e spezzare effettuati contro le armi di questo gruppo.

I gruppi di armi sono definiti come segue (il GM può aggiungere altre armi a questi gruppi, o aggiungere gruppi completamente nuovi):

Archi: arco corto, arco corto composito, arco lungo, arco lungo composito.

Armi a lama leggera: astrum, falcetto, kama, kukri, pugnale, spada corta e stocco.

Armi a lama pesante: falce, falchion, scimitarra, spada bastarda, spada elfica, spada lunga, spadone e spada a due lame.

Armi ad asta: alabarda, corsesca, falcione e giusarma.

Armi da combattimento ravvicinato: armatura chiodata, colpo senz'armi, guanto d'arme, guanto d'arme chiodato, manganello, pugnale da mischia, scudo chiodato, scudo leggero e scudo pesante.

Armi da lancio: ascia da lancio, astrum, bastone fionda halfling, bolas, cerbottana, dardi, fionda, giavellotto, lancia, lancia corta, martello leggero, pugnale, randello, rete, shuriken e tridente.

Armi da monaco: bastone ferrato, colpo senz'armi, kama, nunchaku, sai, shuriken e siangham.

Armi doppie: bastone ferrato, doppia ascia orchesca, martello-picca gnomesco, mazzafrusto doppio, spada a due lame e urgrosh nanico.

Asce: ascia, ascia da battaglia, ascia da guerra nanica, ascia da lancio, ascia grande, doppia ascia orchesca, piccone leggero e piccone pesante.

Armi naturali: colpo senz'armi e tutte le armi naturali, quali morso, artiglio, corno, coda e ala.

Balestre: balestra a mano, balestra a ripetizione leggera, balestra leggera, balestra a ripetizione pesante e balestra pesante.

Lance: giavellotto, lancia da cavaliere, lancia, lancia corta, lancia lunga e tridente.

Martelli: martello da guerra, martello leggero, mazza leggera, mazza pesante, randello e randello grande.

Mazzafrusti: catena chiodata, frusta, mazzafrusto, mazzafrusto doppio, mazzafrusto pesante, morning star e nunchaku.

Padronanza dell'armatura (Str): Al 19° livello, un guerriero guadagna RD 5/— se indossa l'armatura o porta lo scudo.

Padronanza dell'arma (Str): Al 20° livello, un guerriero sceglie un'arma, come la spada lunga, l'ascia grande o l'arco lungo. Ogni attacco effettuato con quell'arma conferma automaticamente tutte le minacce di critico e il moltiplicatore al danno aumenta di 1 (×2 diventa ×3, per esempio). Inoltre, non può essere disarmato mentre impugna un'arma di questo tipo.

LADRO

La vita è un'avventura infinita per coloro che vivono del proprio ingegno. Sempre un passo avanti al pericolo, i ladri sbarcano il lunario grazie ad astuzia, abilità e fascino per piegare il destino a loro favore. Non sapendo mai cosa aspettarsi, sono sempre pronti a tutto; essi diventano maestri di una vasta gamma di abilità, si addestrano ad essere manipolatori esperti, acrobati agili, silenziosi inseguitori, o cercano di padroneggiare altre professioni o capacità. Furfanti e giocatori d'azzardo, diplomatici e loquaci, banditi e cacciatori di taglie, esploratori ed investigatori, tutti potrebbero essere considerati dei ladri, così come innumerevoli altri professionisti che contano sull'ingegno, il valore o la fortuna. Anche se molti ladri preferiscono le città e le innumerevoli opportunità della civiltà, alcuni abbracciano la vita da strada, viaggiando lontano, incontrando molte genti ed affrontando incredibili pericoli nell'inseguire altrettanto incredibili ricchezze. Alla fine, chiunque desideri plasmare il proprio destino e la propria vita potrebbe essere chiamato ladro.

Ruolo: I ladri eccellono nel muoversi senza esser visti e cogliere i nemici di sorpresa, e tendono ad evitare il combattimento corpo a corpo. Le molteplici abilità e capacità permettono loro di essere versatili, e di differenziarsi notevolmente gli uni con gli altri. La maggior parte, tuttavia, eccelle nel superare ostacoli di tutti i tipi, dall'aprire porte o disattivare trappole, ad oltrepassare con astuzia pericoli magici e imbrogliare avversari poco attenti.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ladro sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Des), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Nuotare (For), Percezione (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Scalare (For), Utilizzare Congegni Magici (Car) e Valutare (Int)

Gradi di abilità per livello: 8 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ladro.

Competenza nelle armi e nelle armature: I ladri sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici più arco corto, balestra a mano, manganello, spada corta e stocco. I ladri sono competenti nelle armature leggere, ma non negli scudi.

Attacco furtivo: Se un ladro è in grado di sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, egli può colpire un punto vitale per infliggere danni aggiuntivi.

L'attacco del ladro infligge danni aggiuntivi ogni volta che al bersaglio del ladro viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), o quando il ladro attacca il bersaglio ai fianchi. I danni aggiuntivi sono 1d6 al 1° livello e 1d6 addizionali ogni due livelli da ladro successivi. Se il ladro dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni aggiuntivi non vengono moltiplicati. Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri.

Con un'arma che infligge danni non letali (colpo senz'armi, frusta o manganello), il ladro può compiere un attacco furtivo che infligge danni non letali invece che danni letali. Non può usare un'arma che infligge danni letali per provocare danni non letali in un attacco, furtivo, neanche con la solita penalità –4.

Il ladro deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Il ladro non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento.

Scoprire trappole: Un ladro aggiunge metà del proprio livello alle prove di Percezione per localizzare le trappole e alle prove di Disattivare Congegni (minimo +1). Un ladro può usare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare trappole magiche.

Eludere (Str): A partire dal 2° livello, un ladro può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se supera il tiro salvezza su Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe la metà dei danni in caso di riuscita del tiro salvezza, non subisce alcun danno. La capacità di eludere può essere usata solo se il ladro non indossa armature o ne indossa una leggera. Un ladro indifeso non riceve i benefici di eludere.

Doti da ladro: Mentre un ladro guadagna esperienza, apprende un numero di capacità che lo aiutano e confondono i nemici. A partire dal 2° livello, un ladro ottiene una dote da ladro. Successivamente, ne ottiene una addizionale ogni 2 livelli da ladro.

Tabella 3-10: Ladro

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, scoprire trappole
2°	+1	+0	+3	+0	Eludere, dote da ladro
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6, percepire trappole +1
4°	+3	+1	+4	+1	Dote da ladro, schivare prodigioso
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6
6°	+4	+2	+5	+2	Dote da ladro, percepire trappole +2
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +4d6
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Dote da ladro, schivare prodigioso migliorato
9°	+6/+1	+3	+6	+3	Attacco furtivo +5d6, percepire trappole +3
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Dote da ladro, doti avanzate
11°	+8/+3	+3	+7	+3	Attacco furtivo +6d6
12°	+9/+4	+4	+8	+4	Dote da ladro, percepire trappole +4
13°	+9/+4	+4	+8	+4	Attacco furtivo +7d6
14°	+10/+5	+4	+9	+4	Dote da ladro
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Attacco furtivo +8d6, percepire trappole +5
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Dote da ladro
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Attacco furtivo +9d6
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Dote da ladro, percepire trappole +6
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Attacco furtivo +10d6
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+6	Colpo da maestro, dote da ladro

Un ladro può scegliere una dote specifica soltanto una volta. Le doti contrassegnate con un asterisco aggiungono degli effetti all'attacco furtivo del ladro. Solo una di queste doti può essere applicata ad uno specifico attacco e la decisione deve essere effettuata prima che l'attacco venga compiuto.

Accuratezza: Un ladro che seleziona questa dote guadagna Arma Accurata come talento bonus.

Acutezza percettiva (Str): Ogni volta che un ladro con questa dote si avvicina entro 3 metri da una trappola, riceve immediatamente una prova di Percezione per individuarla. Questa prova dovrebbe essere tirata dal GM di nascosto.

Addestramento in un'arma: Un ladro che seleziona questa dote guadagna Arma Focalizzata come talento bonus.

Attacco improvviso (Str): Durante il round di sorpresa, gli avversari sono sempre considerati impreparati per un ladro con questa dote, anche se hanno già agito.

Attacco sanguinante (Str)*: Un ladro con questa dote può indurre gli avversari viventi a sanguinare colpendoli con un attacco furtivo. Questo attacco provoca al bersaglio 1 danno addizionale ad ogni round per ogni dado dell'attacco furtivo del ladro (per esempio, 4d6 provocano 4 danni di sanguinamento). Le creature sanguinanti subiscono quella quantità di danno ad ogni round all'inizio del loro turno. Il sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire con CD 15 o applicando qualsiasi effetto in grado di curare i danni. Il danno da sanguinamento provocato da questa dote non si cumula, e supera qualsiasi riduzione del danno che la creatura potrebbe possedere.

Disattivare rapido (Str): Un ladro con questa dote dimezza il tempo normalmente necessario per disattivare una trappola usando Disattivare Congegni (minimo 1 round).

Equilibrista (Str): Questa dote permette ad un ladro di muoversi lungo le superfici strette alla sua piena velocità usando Acrobazia senza subire alcuna penalità. In più, un ladro con questa dote non è colto impreparato quando utilizza Acrobazia per muoversi lungo superfici strette.

Espediente: Un ladro che seleziona questa dote guadagna un talento bonus di combattimento (vedi Capitolo 5).

Furtività rapida (Str): Questa dote permette ad un ladro di muoversi alla sua piena velocità usando Furtività senza subire alcuna penalità.

Magia maggiore (Mag): Un ladro con questa dote guadagna la capacità di lanciare un incantesimo di 1° livello dalla lista degli incantesimi di mago/stregone due volte al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore per questa capacità è pari al livello da ladro. La CD del tiro salvezza per questo incantesimo è 11 + il modificatore di Intelligenza del ladro. Il ladro deve avere Intelligenza uguale almeno a 11 per selezionare questa dote. Un ladro deve avere la dote magia minore prima di poter scegliere questa dote.

Magia minore (Mag): Un ladro con questa dote guadagna la capacità di lanciare un incantesimo di livello 0 dalla lista degli incantesimi di mago/stregone tre volte al giorno come capacità magica. Il livello dell'incantatore per questa capacità è pari a livello da ladro. La CD del tiro salvezza per questo incantesimo è 10 + il modificatore di Intelligenza del ladro. Il ladro deve avere Intelligenza uguale almeno a 10 per selezionare questa dote.

Reazioni lente (Str)*: Gli avversari colpiti dall'attacco furtivo del ladro non possono effettuare attacchi di opportunità per 1 round.

Recupero (Str): Una volta al giorno, un ladro con questa dote può guadagnare un certo numero di punti ferita temporanei uguali al proprio livello da ladro. Attivare questa dote è un'azione immediata che può essere effettuato soltanto quando si è ridotti a meno di 0 punti ferita. Questa dote può essere usata per evitare di morire. Questi punti ferita temporanei durano 1 minuto. Se i punti ferita del ladro sono ridotti a meno di 0 per la perdita di questi punti ferita temporanei, il ladro cade privo di sensi ed è morente come di norma.

Rialzarsi (Str): Un ladro con questa dote può rialzarsi in piedi con un'azione gratuita. Ciò provoca sempre un attacco di opportunità per rialzarsi se si è minacciati da un nemico.

Strisciare furtivo (Str): Mentre è prono, un ladro con questa dote può muoversi a metà velocità. Questo movimento provoca attacchi di opportunità come di norma. Un ladro con questa dote può compiere un passo di 1,5 metri mentre striscia.

Percepire trappole (Str): A partire dal 3° livello, un ladro ottiene una percezione intuitiva dei pericoli dovuti a trappole, che gli conferisce bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi effettuati per evitare trappole e bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole. Questi bonus diventano +2 quando il ladro raggiunge il 6° livello, +3 quando raggiunge il 9°, +4 al 12°, +5 al 15° e +6 al 18°. I bonus di percepire trappole ottenuti da più classi sono cumulativi.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 4° livello, il ladro acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli permetterebbero normalmente di fare. Il ladro non può essere colto impreparato, anche se l'attaccante è invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato. Un ladro con questa capacità perde comunque il suo bonus di Destrezza alla CA se un avversario usa con successo un'azione di fintare contro di lui (vedi Capitolo 8).

Se un ladro già possiede schivare prodigioso da una classe differente, egli acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto) al suo posto.

Schivare prodigioso migliorato (Str): A partire dall'8° livello, un ladro non può essere attaccato ai fianchi.

Questa difesa nega ad altri ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo, a meno che l'altro ladro non abbia almeno quattro livelli in più del bersaglio.

Se un personaggio già possiede schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe, i livelli delle classi che forniscono schivare prodigioso si sommano per

determinare il livello minimo che deve possedere un ladro per poter attaccare ai fianchi il personaggio.

Doti avanzate: Raggiunto il 10° livello e ad ogni due livelli successivi, un ladro può scegliere una dote avanzata tra le seguenti, al posto di una normale.

Attacco dissolvente (Sop)*: Un avversario che ha subito danni dall'attacco furtivo di un ladro con questa dote è bersaglio di *dissolvi magie*, che ha effetto sull'incantesimo di livello più basso attivo sul bersaglio. Il livello dell'incantatore per questa dote è pari al livello del ladro. Un ladro deve avere la dote magia maggiore per poter scegliere attacco dissolvente.

Attutire il colpo (Str): Il ladro può attutire un colpo potenzialmente letale per subire meno danni del normale. Una volta al giorno, quando un ladro rischia di essere ridotto a zero o meno punti ferita per danni subiti in combattimento (da un'arma o da un altro colpo, non da un incantesimo o da una capacità speciale), il ladro può tentare di accompagnare il colpo. Per usare questa capacità effettua un tiro salvezza su Riflessi (CD= danno subito). Se il tiro ha successo, subisce solo la metà dei danni dal colpo, e il pieno ammontare se lo fallisce. Il ladro deve essere consapevole dell'attacco ed in grado di reagire per poter attutire il colpo; se gli è negato il bonus di Destrezza alla CA, non può utilizzare questa dote. Siccome questo effetto non avrebbe normalmente consentito al personaggio un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, la capacità di eludere del ladro non si applica ad attutire il colpo.

Colpo menomante (Str)*: Un ladro con questa capacità può compiere un attacco furtivo con una precisione tale che i suoi colpi indeboliscono e ostacolano l'avversario. L'avversario danneggiato da uno dei suoi attacchi furtivi subisce anche 2 danni a Forza.

Eludere migliorato (Str): Questa dote funziona come eludere, tranne per il fatto che mentre il ladro continua a non subire danni se effettua con successo un tiro salvezza su Riflessi contro attacchi, ora subisce solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza. Un ladro indifeso non riceve i benefici di eludere migliorato.

Mente sfuggente (Str): Questa capacita rappresenta la capacita del ladro di liberarsi dagli effetti magici che altrimenti lo porrebbero sotto controllo o compulsione. Se un ladro con mente sfuggente è colpito da un ammaliamento e fallisce il tiro salvezza, può tentare di nuovo il tiro salvezza dopo 1 round, con la stessa CD. Ottiene un solo secondo tentativo per effettuare con successo il tiro.

Opportunismo (Str): Una volta per round, il ladro può compiere un attacco di opportunità contro un avversario a cui sono stati appena inflitti danni in mischia da un altro personaggio. Questo attacco viene considerato come un attacco di opportunità del ladro per quel round. Anche un ladro con il talento Riflessi in Combattimento non può utilizzare questa dote più di una volta per round.

Padronanza di un'abilità: Il ladro diventa così sicuro nell'uso di certe abilità che può usarle in modo affidabile anche in condizioni avverse. Quando sceglie questa dote, il ladro seleziona un numero di abilità pari a 3 + il suo modificatore di Intelligenza. Quando effettua una prova di abilità in una di queste abilità, il ladro può prendere 10 anche se tensione e distrazioni normalmente glielo impedirebbero. Il ladro può acquisire questa dote avanzata speciale più volte selezionando abilità addizionali a cui applicarla ogni volta.

Talento: Un ladro può acquisire un talento di cui soddisfi i prerequisiti al posto di una dote da ladro.

Colpo da maestro (Str): Raggiunto il 20° livello, un ladro diventa incredibilmente mortale con i suoi attacchi furtivi. Ogni volta che un ladro infligge danno con un attacco furtivo, può scegliere uno dei tre seguenti effetti: il bersaglio è addormentato per 1d4 ore, paralizzato per 2d6 round, o ucciso. A prescindere dall'effetto scelto, il bersaglio riceve un tiro salvezza su Tempra per negare l'effetto addizionale. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + metà del livello del ladro + il modificatore di Intelligenza del ladro. Una volta che una creatura è stata bersaglio di un colpo da maestro, a prescindere se ha superato o meno il tiro salvezza, è immune al colpo da maestro del ladro per 24 ore. Le creature che sono immuni ai danni da attacco furtivo sono immuni anche a questa capacità.

MAGO

Oltre il velo del mondo si nascondono i segreti del potere assoluto. Le azioni di esseri oltre la mortalità, le leggende dei regni dove gli déi e gli spiriti abitano, il sapere di creazioni meravigliose e terribili, tali misteri sono un richiamo per chi ha l'ambizione e l'intelletto per elevarsi sulla gente comune per afferrare la vera forza. Questa è la via del mago. Questi sagaci incantatori cercano, raccolgono e scoprono conoscenze esoteriche, attingendo alle arti occulte per creare meraviglie oltre le capacità dei semplici mortali. Mentre alcuni potrebbero scegliere uno specifico campo di studi magici e padroneggiarne i poteri, altri abbracciano la versatilità, godendo delle meraviglie illimitate di tutta la magia. In entrambi i casi, i maghi si dimostrano abili e potenti, capaci di annientare i loro nemici, potenziare gli alleati e plasmare il mondo ai loro desideri.

Ruolo: Mentre i maghi generici potrebbero studiare per prepararsi a qualsiasi tipo di pericolo, i maghi specialisti ricercano le scuola di magia che li rende particolarmente abili all'interno di un campo peculiare. Tuttavia, a prescindere dalla specializzazione, tutti i maghi sono maestri dell'impossibile e possono aiutare i loro alleati nel superare qualsiasi genere di sfida.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago sono Artigianato (Int), Conoscenze (tutte) (Int), Linguistica (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Valutare (Int) e Volare (Des).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mago.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi sono competenti nella balestra leggera, balestra pesante, bastone ferrato, pugnale e randello. Non sono competenti in alcun tipo di armatura o scudo. Un'armatura di qualsiasi tipo interferisce con i movimenti del mago e può provocare il fallimento degli incantesimi con componenti somatiche.

Incantesimi: Un mago lancia gli incantesimi arcani elencati nella lista degli incantesimi da mago/stregone (vedi Capitolo 10). Il mago deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo.

Per imparare, preparare o lanciare un incantesimo, un mago deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da mago è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza del mago.

Un mago può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3–16. In aggiunta, un mago ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un altro punteggio di Intelligenza (vedi Tabella 1–3).

Un mago può conoscere qualsiasi numero di incantesimi. Un mago deve preparare in precedenza gli incantesimi dormendo per almeno 8 ore e impiegando 1 ora nello studio del suo libro degli incantesimi. Mentre studia il mago decide quali incantesimi preparare.

Linguaggi bonus: Un mago può sostituire il Draconico ad uno dei linguaggi bonus a disposizione del personaggio per la sua razza.

Legame arcano (Str o Mag): Al 1° livello, i maghi formano un legame potente con un oggetto o una creatura. Questo legame può assumere una di due forme: un famiglio o un oggetto legato. Un famiglio è un animale domestico magico che potenzia le abilità ed i sensi del mago e può aiutarlo nella magia, mentre un oggetto legato è un elemento che il mago può usare per lanciare gli incantesimi addizionali o come oggetto magico. Una volta che un mago effettua la scelta, non può più cambiarla. Le regole per i famigli si trovano a pag. 64, mentre quelle per gli oggetti legati si trovano qui di seguito.

I maghi che scelgono un oggetto legato iniziano il gioco con un oggetto senza alcun costo aggiuntivo. Gli oggetti che possono essere legati devono essere scelti da una delle seguenti categorie: amuleto, anello, bastone, bacchetta o arma. Questi oggetti sono sempre qualitativamente perfetti. Le armi acquistate al 1° livello non sono fatte di alcun materiale speciale. Se l'oggetto è un amuleto o un anello, deve essere indossato per avere effetto, mentre bastoni, bacchette e armi devono essere impugnati. Se un mago tenta di lanciare un incantesimo senza il suo oggetto legato indosso o impugnato, deve effettuare una prova di concentrazione o rischia di perdere l'incantesimo. La CD per questa prova è pari a 20 + il livello dell'incantesimo. Se l'oggetto è un anello o un amuleto, occupa di conseguenza lo slot del collo o dell'anello.

Un oggetto legato può essere usato una volta al giorno per lanciare qualsiasi incantesimo che il mago abbia nel suo libro degli incantesimi e che è in grado di lanciare, anche se l'incantesimo non è stato preparato. Questo incantesimo è trattato come qualunque altro incantesimo lanciato dal mago, compreso il tempo di lancio, la durata ed ogni altro effetto dipendente dal livello del mago. Questo incantesimo non può essere modificato da talenti metamagici o da altre capacità. L'oggetto legato non può essere usato per lanciare incantesimi di una scuola di magia opposta a quella del mago (vedi Scuola arcana).

Un mago può aggiungere capacità magiche addizionali al suo oggetto legato come se avesse i talenti di creazione oggetto richiesti e se soddisfa i prerequisiti del talento. Per esempio, un mago con un pugnale legato deve essere almeno di 5° livello per aggiungere capacità magiche al pugnale (vedi il talento Creare Armi e Armature Magiche al Capitolo 5). Se l'oggetto legato è una bacchetta, perde le sue capacità da bacchetta quando viene consumata la sua ultima carica, ma non si distrugge e mantiene tutte le sue proprietà di oggetto legato e può essere usata per creare una nuova bacchetta. Le proprietà magiche di un oggetto legato, comprese tutte le capacità magiche aggiunte all'oggetto, funzionano soltanto per il mago che lo possiede. Se il proprietario dell'oggetto legato muore, o l'oggetto è sostituito, l'oggetto ritorna ad essere un comune oggetto perfetto del suo tipo.

Se un oggetto legato è danneggiato, viene riparato ai suoi punti ferita massimi la volta successiva in cui il mago prepara i suoi incantesimi. Se l'oggetto legato viene perso o distrutto, può essere sostituito dopo 1 settimana con uno speciale rituale che costa 200 mo per livello del mago più il costo dell'oggetto nella sua versione perfetta. Questo rituale richiede 8 ore per essere completato. Gli oggetti sostituiti in questo modo non possiedono nessuna delle capacità magiche addizionali che il mago ha aggiunto all'oggetto precedente. Un mago può designare un oggetto magico esistente come oggetto legato. Ciò funziona allo stesso modo della sostituzione di un oggetto perso o distrutto salvo che il nuovo oggetto magico mantiene le sue qualità magiche mentre guadagna i benefici e gli svantaggi nel divenire un oggetto legato.

Scuola arcana: Un mago può scegliere di specializzarsi in una scuola di magia, guadagnando incantesimi e poteri addizionali basati su quella scuola. Questa scelta deve essere

fatta al 1° livello e non può essere cambiata. Un mago che non seleziona una scuola si considera appartenere alla scuola universale.

Un mago che sceglie di specializzarsi in una scuola di magia deve selezionare altre due scuole come scuole opposte, a rappresentare le conoscenze sacrificate in un'area del sapere arcano per ottenere la padronanza in un altro. Un mago che prepara gli incantesimi di una sua scuola opposta deve usare due slot incantesimo di quel livello per preparare l'incantesimo. Per esempio, un mago con invocazione come scuola opposta deve consumare due dei suoi slot incantesimi disponibili di 3° livello per preparare una *palla di fuoco*. In più, uno specialista subisce penalità –4 a tutte le prove di abilità effettuate per fabbricare un oggetto magico che abbia un incantesimo di una scuola opposta come prerequisito. Un mago universale può preparare gli incantesimi di tutte le scuole senza restrizioni.

Ogni scuola arcana concede al mago un certo numero di poteri specialistici. Inoltre, i maghi specialisti ricevono uno slot incantesimo addizionale di ogni livello di incantesimi che sono in grado di lanciare. Ogni giorno, un mago può preparare un incantesimo della sua scuola di specializzazione in quello slot. Questo incantesimo deve essere scritto nel libro degli incantesimi del mago. Un mago può selezionare un incantesimo modificato da un talento metamagico da preparare nello slot della scuola, ma utilizza uno slot incantesimo di più alto livello. I maghi con la scuola universale non ricevono uno slot dalla scuola.

Trucchetti: I maghi possono preparare un numero di trucchetti, o incantesimi di livello 0, ogni giorno, come indicato nella Tabella 3–16 sotto "Incantesimi al giorno". Questi incantesimi sono lanciati come ogni altro incantesimo, ma non vengono consumati quando lanciati e possono essere utilizzati di nuovo. Un mago può preparare un trucchetto da una scuola opposta, ma deve usare due degli slot disponibili (vedi sotto).

Scrivere pergamene: Al 1° livello, un mago ottiene Scrivere Pergamene come talento bonus.

Talenti bonus: Al 5°, 10°, 15° e 20° livello un mago acquisisce un talento bonus. Questo talento può essere un talento di metamagia, un talento di creazione oggetto oppure Padronanza degli Incantesimi. Il mago deve anche soddisfare tutti i prerequisiti per il talento bonus, compreso il livello minimo di incantatore. Questi talenti bonus sono in aggiunta ai talenti che un personaggio di qualsiasi classe ottiene avanzando di livello. Il mago non è limitato alle categorie dei talenti di creazione oggetto, talenti di metamagia o Padronanza degli Incantesimi quando sceglie quei talenti.

Libro degli incantesimi: I maghi devono studiare i loro libri degli incantesimi ogni giorno per preparare gli incantesimi. Un mago non può preparare incantesimi che non sono presenti sul suo libro, tranne *lettura del magico* che tutti i maghi possono preparare a memoria.

Un mago comincia con un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi da mago di livello 0 (eccetto quelli dalle scuole opposte, se ne ha; vedi Scuole arcane) più tre incantesimi di 1° livello di sua scelta. Il mago sceglie inoltre un numero di incantesimi addizionali pari al suo modificatore di Intelligenza, da inserire nel libro. Ogni volta che raggiunge un nuovo livello da mago, guadagna due nuovi incantesimi di qualsiasi livello o livelli che è in grado di lanciare (basati sul suo nuovo livello da mago) da aggiungere nel libro. In ogni momento, un mago può aggiungere incantesimi trovati in altri libri degli incantesimi nel suo libro (vedi Capitolo 10).

Tabella 3-11: Mago

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Legame arcano, Scrivere Pergamene, scuola arcana, trucchetti	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9°	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10°	+5	+3	+3	+7	Talento bonus	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11°	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Talento bonus	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17°	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Talento bonus	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Scuole arcane

Le seguenti descrizioni illustrano ogni scuola arcana ed i suoi poteri corrispondenti.

Scuola di Abiurazione

L'abiuratore utilizza la magia contro di sè e padroneggia le arti magiche di difesa e protezione.

Resistenza (Str): Si ottiene resistenza 5 ad un tipo di energia di propria scelta, selezionato quando si preparano gli incantesimi. Questa resistenza può essere cambiata ogni giorno.

All'11° livello, questa resistenza aumenta a 10. Al 20° livello, questa resistenza cambia in immunità al tipo di energia scelto.

Interdizione protettiva (Sop): Come azione standard, si può creare in un raggio di 3 metri un campo di magia protettiva centrato su di sè che dura un numero di round pari al proprio modificatore di Intelligenza. Tutti gli alleati in questa zona (compreso se stessi) ricevono bonus di deviazione +1 alla CA per 1 round. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da mago posseduti. Si può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Assorbimento di energia (Sop): Al 6° livello, si ottiene una quantità di energia assorbita pari a 3 volte il proprio livello da mago al giorno. Ogni volta che si subisce danno da energia, occorre applicare prima l'immunità, la vulnerabilità (se è presente) e la resistenza, e poi assorbire il danno restante con questa capacità, riducendo così il proprio totale giornaliero di quell'ammontare. Tutto il danno in eccesso viene applicato normalmente.

Scuola di Ammaliamento

L'ammaliatore usa la magia per dominare e manipolare le menti delle sue vittime.

Sorriso incantevole (Sop): Si ottiene bonus di potenziamento +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare. Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da mago posseduti, fino ad un massimo di +6 al 20° livello. Al 20° livello, ogni volta che si supera un tiro salvezza contro un incantesimo di ammaliamento, quell'incantesimo viene riflesso indietro all'incantatore che lo ha lanciato, come per *riflettere incantesimo*.

Tocco frastornante (Mag): Si può rendere una creatura vivente frastornata per 1 round con un attacco di contatto in mischia. Le creature con più Dadi Vita del proprio livello da mago non subiscono tale effetto. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Aura di disperazione (Sop): All'8° livello, si può emanare un'aura di 9 metri di disperazione per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. I nemici

all'interno di questa aura subiscono penalità –2 alle prove di abilità, ai tiri per colpire e per il danno, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica. Questi round non devono essere consecutivi.

Scuola di Divinazione

I divinatori sono maestri dello scrutamento a distanza, delle profezie e dell'uso della magia per esplorare il mondo.

Prevenuto (Sop): Si può agire sempre nel round di sorpresa anche se si fallisce la prova di Percezione per notare un nemico, ma si è considerati comunque impreparati finché non si compie un'azione. Inoltre, si riceve un bonus alle prove di iniziativa pari a metà del proprio livello da mago (minimo +1). Al 20° livello, ogni volta che si tira l'iniziativa, si presume che si sia ottenuto un 20 naturale.

Fortuna del divinatore (Mag): Quando si attiva questo potere, si può toccare qualsiasi creatura come azione standard per concederle un bonus cognitivo a tutti i tiri per colpire, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica, e ai tiri salvezza pari a metà del proprio livello da mago (minimo +1) per 1 round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Adepto scrutatore (Sop): All'8° livello, si sa sempre se si è osservati magicamente, come se si avesse *individuazione dello scrutamento* attivo su di sè in modo permanente. Inoltre, ogni volta che si scruta un soggetto, lo si considera di un passo più familiare. I soggetti molto familiari subiscono penalità –10 ai loro tiri salvezza per evitare questi tentativi di scrutamento.

Scuola di Evocazione

L'evocatore si concentra sullo studio dell'evocazione dei mostri e sul piegare la magia al suo volere.

Fascino dell'evocatore (Sop): Ogni volta che si lancia un incantesimo di evocazione (convocare), si aumenta la durata di un numero di round pari a metà del proprio livello da mago (minimo 1). Al 20° livello, si può cambiare la durata di tutti gli incantesimi *evoca mostri* a permanente. Non si può avere più di un incantesimo *evoca mostri* reso permanente in questo modo attivo nello stesso momento. Se si designa un altro incantesimo *evoca mostri* come permanente, l'incantesimo precedente ha termine immediatamente.

Dardo acido (Mag): Come azione standard, si può rilasciare un dardo acido contro un bersaglio entro 9 metri con un attacco di contatto a distanza. Questo dardo acido infligge 1d6 danni da acido + 1 danno ogni due livelli da mago posseduti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza. Questo attacco ignora la resistenza agli incantesimi.

Passo dimensionale (Mag): All'8° livello, si può usare questa capacità per teletrasportarsi fino a 9 metri per livello da mago al giorno come azione standard. Questo teletrasporto deve essere utilizzato in incrementi di 1,5 metri e tale movimento non provoca attacchi di opportunità. Si possono portare con sè altre creature consenzienti, ma occorre spendere una quantità uguale di distanza per ogni creatura aggiuntiva portata.

Scuola di Illusione

Gli illusionisti usano la magia per creare trame, finzioni ed immagini per confondere ed irritare i loro nemici.

Illusioni estese (Sop): Tutti gli incantesimi di illusione lanciati con una durata di "concentrazione" durano un numero di round addizionali pari a metà del proprio livello da mago dopo che si smette di mantenerne la concentrazione (minimo +1 round). Al 20° livello, si può rendere un incantesimo di illusione con una durata di "concentrazione" permanente. Non si può avere più di un'illusione resa permanente in questo modo attiva nello stesso momento. Se si designa un'altra illusione come permanente, l'illusione permanente precedente finisce.

Raggio accecante (Mag): Con un'azione standard si può emanare un raggio luccicante contro qualunque nemico entro 9 metri come attacco di contatto a distanza. Il raggio rende le creature accecate per 1 round. Le creature con più Dadi Vita del proprio livello da mago sono invece abbagliate per 1 round. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Campo di invisibilità (Mag): All'8° livello, ci si può rendere invisibili come azione veloce per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round non devono essere consecutivi. Ciò funziona per il resto come *invisibilità superiore*.

Scuola di Invocazione

Gli invocatori si basano sulla potenza pura della magia e possono usarla per creare e distruggere con facilità scioccante.

Incantesimi intensi (Sop): Ogni volta che si lancia un incantesimo di invocazione che infligge danni, si deve aggiungere metà del proprio livello da mago al danno (minimo +1). Questo bonus si applica soltanto una volta ad un incantesimo, non una volta per dardo o raggio e non può essere suddiviso fra dardi o raggi multipli. Questo danno è dello stesso tipo dell'incantesimo. Al 20° livello, ogni volta che si lancia un incantesimo di invocazione si può tirare due volte per penetrare la resistenza agli incantesimi della creatura e tenere il risultato migliore.

Dardo di forza (Mag): Come azione standard, si può liberare un dardo di forza che colpisce automaticamente un nemico, come *dardo incantato*. Il dardo di forza infligge 1d4 danni più il danno dal proprio potere di invocazione di incantesimi intensi. Questo è un effetto di forza. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Muro elementale (Mag): All'8° livello, si può creare un muro di energia che dura un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round non devono essere

consecutivi. Questo muro infligge danno da acido, freddo, fuoco o elettricità, determinato nel momento in cui viene creato. Il muro elementale funziona per il resto come *muro di fuoco*.

Scuola di Necromanzia

Il temuto e macabro necromante domina i non morti ed usa il potere ripugnante della non vita contro i suoi nemici.

Comandare non morti (Sop): Si ottiene Comandare Non Morti o Scacciare Non Morti come talento bonus. Si può incanalare energia un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza, ma solo per usare il talento selezionato. Si possono scegliere altri talenti da aggiungere a questa capacità, come Incanalare Extra e Incanalare Migliorato, ma non talenti che la alterino, come Incanalare Allineamento e Incanalare Elementale. La CD del tiro salvezza contro questi talenti è pari a 10 + metà del proprio livello da mago + il proprio modificatore di Carisma. Al 20° livello, i non morti non possono aggiungere la loro resistenza a incanalare ai tiri salvezza contro questa capacità.

Tocco della tomba (Mag): Con un'azione standard, si può compiere un attacco di contatto in mischia che rende una creatura vivente scossa per un numero di round pari a metà del proprio livello da mago (minimo 1). Se si tocca una creatura scossa con questa capacità, essa diventa spaventata per 1 round se ha meno Dadi Vita del proprio livello da mago. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Visione della vita (Sop): All'8° livello, si ottiene vista cieca fino a 3 metri di raggio per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questa capacità permette soltanto di rilevare le creature viventi e le creature non morte. Questa vista permette di identificare se una creatura è vivente o non morta. Costrutti ed altre creature che non sono né viventi né non morte non possono essere viste con questa capacità. Il raggio di questa capacità aumenta di 3 metri al 12° livello e successivamente di altri 3 metri addizionali ogni quattro livelli.

Scuola di Trasmutazione

I trasmutatori usano la magia per plasmare il mondo intorno a loro.

Potenziamento fisico (Sop): Si ottiene bonus di potenziamento +1 ad un punteggio di caratteristica fisica (Forza, Destrezza o Costituzione). Questo bonus aumenta di +1 ogni cinque livelli da mago posseduti, fino ad un massimo di +5 al 20° livello. Si può spostare questo bonus ad un nuovo punteggio di caratteristica quando si preparano gli incantesimi. Al 20° livello, questo bonus si applica a due punteggi di caratteristica fisica di propria scelta.

Pugno telecinetico (Mag): Con un'azione standard si può colpire con un pugno telecinetico, che abbia come bersaglio qualsiasi nemico entro 9 metri come attacco di contatto a distanza. Il pugno telecinetico infligge 1d4 danni contundenti +1 danno ogni due livelli da mago posseduti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Cambiare forma (Mag): All'8° livello, si può mutare la propria forma corporea per un numero di round al giorno pari al proprio livello da mago. Questi round non devono essere consecutivi. Questa capacità funziona per il resto come *forma ferina II* o *corpo elementale I*. Al 12° livello, questa capacità funziona come *forma ferina III* o *corpo elementale II*.

Scuola Universale

I maghi che non si specializzano (conosciuti come generici) sono i più versatili di tutti gli incantatori arcani.

Mano dell'apprendista (Sop): Si può indurre la propria arma da mischia a volare dalla vostra presa e colpire un nemico prima del suo immediato ritorno in mano. Come azione standard, si può effettuare un singolo attacco con un'arma da mischia ad una distanza di 9 metri. Questo attacco è trattato come un attacco a distanza con un'arma da lancio, salvo che si aggiunge il proprio modificatore di Intelligenza al tiro di attacco anziché il modificatore di Destrezza (il danno si basa sempre sulla Forza). Questa capacità non può essere utilizzata per effettuare una manovra in combattimento. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Intelligenza.

Padronanza metamagica (Sop): All'8° livello, si può applicare qualsiasi talento metamagico che si conosce ad un incantesimo che si sta per lanciare. Ciò non altera il livello dell'incantesimo o il tempo di lancio. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno all'8° livello e successivamente una volta in più al giorno ogni due livelli da mago posseduti. Ogni volta che si usa questa capacità per applicare un talento metamagico che incrementa il livello dell'incantesimo di più di 1, si deve impiegare un uso giornaliero addizionale per ogni livello superiore a 1 che il talento aggiunge all'incantesimo. Anche se questa capacità non modifica il livello attuale dell'incantesimo, non si può utilizzarla per lanciare un incantesimo il cui livello modificato sarebbe superiore al livello dell'incantesimo più alto che si è in grado di lanciare.

Famigli

I famigli sono animali scelti dall'incantatore perché gli siano d'aiuto nello studio della magia. Legato magicamente al suo padrone, un famiglio è un normale animale che mantiene aspetto, Dadi Vita, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, abilità e talenti del normale animale che era, ma viene trattato come bestia magica al fine di determinare qualsiasi effetto che dipenda dal suo tipo. Solo un normale animale, non modificato, può diventare un famiglio. Un compagno animale non può fungere anche da famiglio.

Un famiglio conferisce delle capacità speciali al suo padrone, come indicato sulla tabella sotto. Queste capacità

speciali si applicano solo quando il padrone e il famiglio sono entro 1,5 km l'uno dall'altro.

I livelli delle diverse classi che permettono di ottenere un famiglio si cumulano ai fini di determinare le capacità del famiglio che dipendono dal livello del padrone.

Se il famiglio muore o è perduto, può essere sostituito 1 settimana dopo con uno speciale rituale che costa 200 mo per livello da mago. Per completare il rituale occorrono 8 ore.

Famiglio	Capacità speciale
Corvo*	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Valutare
Donnola	Il padrone guadagna bonus +2 ai tiri salvezza su Riflessi
Falco	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Percezione basate sulla vista e opposte nelle aree con illuminazione intensa
Gatto	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Furtività
Gufo	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Percezione basate sulla vista e opposte nelle aree in penombra o buie
Lucertola	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Scalare
Pipistrello	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Volare
Rospo	Il padrone guadagna +3 punti ferita
Scimmia	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Acrobazia
Topo	Il padrone guadagna bonus +2 ai tiri salvezza su Tempra
Vipera	Il padrone guadagna bonus +3 alle prove di Raggirare

*Un corvo famiglio parla un linguaggio a scelta del suo padrone come capacità soprannaturale.

Basi del famiglio: Utilizzare le statistiche base di una creatura della specie del famiglio, come indicato in *Pathfinder GdR Bestiario* e apportare i seguenti cambiamenti.

Dadi Vita: Ai fini degli effetti legati al numero dei Dadi Vita, utilizzare il livello del personaggio del padrone o il normale totale di DV del famiglio, quale dei due sia più alto.

Punti ferita: Il famiglio ha metà dei punti ferita totali del padrone (esclusi i punti ferita temporanei), arrotondati per difetto, quali che siano i suoi attuali Dadi Vita.

Attacchi: Utilizzare il bonus di attacco base del padrone, come derivato dalle sue classi. Utilizzare il modificatore di Destrezza o Forza del famiglio, quale dei due sia più alto, per calcolare il bonus di attacco in mischia del famiglio con le armi naturali. Il danno è uguale a quello di una normale creatura della specie del famiglio.

Tiri salvezza: Per ogni tiro salvezza, utilizzare i bonus ai tiri salvezza base del famiglio (Tempra +2, Riflessi +2, Volontà +0) o quelli del padrone (come derivato dalle sue classi), quali siano i migliori. Il famiglio applica i suoi modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide nessuno dei bonus che il suo padrone potrebbe ricevere ai propri tiri salvezza.

Abilità: Per ogni abilità in cui il padrone o il famiglio possiede dei gradi, utilizzare i normali gradi di abilità di un famiglio di quel tipo o i gradi di abilità del padrone, quali siano i migliori. In entrambi i casi, il famiglio applica il proprio modificatore di caratteristica. Quale che sia il modificatore totale dell'abilità del famiglio, alcune abilità possono risultare inutilizzabili dalla creatura.

I famigli considerano Acrobazia, Furtività, Nuotare, Percezione, Scalare e Volare e come abilità di classe.

Descrizione delle capacità del famiglio: Tutti i famigli possiedono capacità speciali (oppure le attribuiscono ai loro padroni) a seconda dei livelli combinati del padrone nelle classi che concedono i famigli, come indicato nella tabella seguente. Le capacità elencate nella tabella sono cumulative.

Livello di classe	Mod. armatura naturale	Int	Speciale
1°–2°	+1	6	Allerta, condividere incantesimi, eludere migliorato, legame empatico
3°–4°	+2	7	Trasmettere incantesimi a contatto
5°–6°	+3	8	Parlare con il padrone
7°–8°	+4	9	Parlare con gli animali della sua specie
9°–10°	+5	10	—
11°–12°	+6	11	Resistenza agli incantesimi
13°–14°	+7	12	Scrutare sul famiglio
15°–16°	+8	13	—
17°–18°	+9	14	—
19°–20°	+10	15	—

Mod. armatura naturale: Il numero indicato qui è in aggiunta al bonus di armatura naturale esistente del famiglio.

Int: Il punteggio di Intelligenza del famiglio.

Allerta (Str): Quando il famiglio è a portata di braccio dal padrone, questi guadagna il talento Allerta.

Condividere incantesimi (Str): A propria discrezione, il padrone può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia effetto su di "sè" sul suo famiglio (come un incantesimo a contatto), al posto di se stesso. Il padrone può lanciare sul suo famiglio incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del famiglio (bestie magiche).

Eludere migliorato (Str): Se il famiglio è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, il famiglio non subisce danni se supera il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza.

Legame empatico (Sop): Il padrone ha un legame empatico con il suo famiglio fino a una distanza di 1,5 km. Il padrone non può vedere attraverso gli occhi del famiglio, ma può comunicare telepaticamente con esso. A causa della natura

limitata del legame, si possono comunicare solo emozioni generiche. Grazie al legame empatico il padrone ha la stessa connessione del famiglio con un oggetto o un luogo.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Se il padrone è di 3° livello o superiore, il famiglio può trasmettere incantesimi a contatto per lui. Se il padrone e il famiglio sono in contatto quando il padrone lancia un incantesimo a contatto, egli può designare il suo famiglio come "colui che crea il contatto". Il famiglio può allora trasmettere l'incantesimo a contatto proprio come il padrone. Come di norma, se il padrone lancia un altro incantesimo prima che il contatto venga effettuato, l'incantesimo a contatto si dissolve.

Parlare con il padrone (Str): Se il padrone è di 5° livello o superiore, il famiglio e il padrone possono comunicare verbalmente, come se utilizzassero un linguaggio comune. Le altre creature non sono in grado di comprendere la loro conversazione, se non utilizzando ausili magici.

Parlare con animali della sua specie (Str): Se il padrone è di 7° livello o superiore, il famiglio è in grado di comunicare con animali della sua specie generica (incluse le varianti crudeli): pipistrelli con pipistrelli, topi con roditori, gatti con felini, falchi e gufi e corvi con uccelli, serpenti e lucertole con rettili, rospi con anfibi, scimmie con altri primati, donnole con ermellini e mustelidi. La comunicazione è limitata dall'Intelligenza delle creature con cui il famiglio conversa.

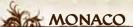
Resistenza agli incantesimi (Str): Se il padrone è di 11° livello o superiore, il famiglio guadagna una resistenza agli incantesimi pari al livello del padrone +5. Se un altro incantatore tenta di colpire il famiglio con un incantesimo, deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) pari o superiore alla resistenza agli incantesimi del famiglio.

Scrutare sul famiglio (Mag): Se il padrone è di 13° livello o superiore, può scrutare attraverso il famiglio (come se lanciasse l'incantesimo *scrutare*) una volta al giorno.

Incantesimi arcani e armature

L'armatura ostacola i gesti complicati necessari quando si lanciano gli incantesimi con componente somatica. Le descrizioni delle armature e degli scudi elencano la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani in base alla loro tipologia (vedi Capitolo 6).

Se un incantesimo non ha componente somatica, gli incantatori arcani possono lanciarlo mentre indossano l'armatura senza subire alcuna penalità di fallimento degli incantesimi arcani. Tali incantesimi possono essere lanciati anche se le mani dell'incantatore sono legate o se è coinvolto in una lotta (si applicano comunque le prove di concentrazione). Inoltre, il talento di metamagia Incantesimi Immobili permette ad un incantatore di preparare o lanciare un incantesimo senza componente somatica ad un livello superiore al normale, che è un modo per lanciare un incantesimo indossando un'armatura senza rischiare il fallimento dell'incantesimo.

MONACO

Per il modello esemplare, le arti marziali oltrepassano il campo di battaglia: esse sono uno stile di vita, una dottrina, uno stato mentale. Questi combattenti artisti scoprono le vie del combattimento oltre spade e scudi, e le trovano in se stessi, diventano armi in grado di paralizzare ed uccidere come lame affilate. Questi monaci (così chiamati poiché aderiscono a filosofie antiche e rigorose discipline marziali) elevano i loro corpi per trasformarli in armi da guerra, siano essi asceti studiosi di strategie militari o litigiosi autodidatti. I monaci percorrono la via della disciplina e quelli con la volontà di resistere su quella via scoprono in se stessi non che cosa sono, ma che cosa sono destinate ad essere.

Ruolo: I monaci eccellono nel superare persino i pericoli più scoraggianti, nel colpire dove non ci si aspetta e ad approfittare delle vulnerabilità dei nemici. Veloci nella corsa ed esperti nel combattimento, i monaci possono attraversare facilmente qualsiasi campo di battaglia, aiutando gli alleati dovunque sia abbia più bisogno di loro.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del monaco sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Intuizione (Sag), Nuotare (For), Percezione (Sag), Professione (Sag) e Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del monaco.

Competenza nelle armi e nelle armature: I monaci sono competenti nell'uso di ascia, balestra (leggera o pesante), bastone ferrato, fionda, giavellotto, kama, lancia, lancia corta, nunchaku, pugnale, randello, sai, shuriken, siangham, spada corta. I monaci non sono competenti nelle armature e negli scudi. Quando indossa un'armatura, utilizza uno scudo, o trasporta un carico medio o pesante, un monaco perde il bonus alla CA, insieme alle capacità movimento veloce e raffica di colpi.

Bonus alla CA (Str): Quando ha ingombro nullo o leggero e non indossa armatura, un monaco somma il suo bonus di Saggezza (se presente) alla CA e alla DMC. In aggiunta un monaco guadagna bonus +1 alla CA e alla DMC al 4° livello. Questo bonus aumenta di +1 ogni quattro livelli da monaco successivi, fino ad un massimo di +5 al 20° livello.

Questi bonus alla CA si applicano anche contro gli attacchi di contatto o quando il monaco è impreparato. Egli perde questi bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa una qualsiasi armatura, porta uno scudo o trasporta un carico medio o pesante.

Raffica di colpi (Str): A partire dal 1° livello, un monaco può compiere una raffica di colpi come azione di attacco completo. Quando lo fa, può compiere un attacco addizionale usando qualsiasi combinazione di colpi senz'armi o di attacchi con le armi speciali da monaco (bastone ferrato, kama, nunchaku, sai, shuriken e siangham) come se disponesse del talento Combattere con Due Armi (anche se non ne soddisfa i prerequisiti). Per questi attacchi, il bonus di attacco base del monaco è uguale al suo livello da monaco. Per il resto, come soddisfare i prerequisiti per un talento o di una classe di prestigio, il monaco usa il suo normale bonus di attacco base.

All'8° livello il monaco può compiere due attacchi addizionali quando usa raffica di colpi, come se disponesse del talento Combattere con Due Armi Migliorato (anche se non ne soddisfa i prerequisiti).

Al 15° livello il monaco può compiere tre attacchi addizionali quando usa raffica di colpi, come se disponesse del talento Combattere con Due Armi Superiore (anche se non ne soddisfa i prerequisiti).

Un monaco applica il suo bonus di Forza ai tiri per il danno per tutti gli attacchi riusciti con raffica di colpi, sia che gli attacchi siano effettuati con un'arma impugnata nella mano secondaria o in entrambe. Un monaco può sostituire le manovre in combattimento disarmare, spezzare e sbilanciare per attacchi senz'armi come parte di una raffica di colpi. Il monaco non può usare in una raffica di colpi armi diverse da un colpo senz'armi o dalle armi speciali da monaco. Un monaco con armi naturali non può usare queste armi come parte di una raffica di colpi, e neppure effettuare attacchi naturali in aggiunta agli attacchi di raffica di colpi.

Colpo senz'armi: Al 1° livello un monaco guadagna Colpo Senz'Armi Migliorato come talento bonus. Gli attacchi di un monaco possono essere portati con entrambi i pugni o anche con gomiti, ginocchia e piedi. Ciò significa che un monaco può effettuare colpi senz'armi anche quando non ha le mani libere. Non esiste una cosa equivalente all'attacco con mano secondaria per un monaco che colpisce senz'armi. Un monaco può quindi applicare il suo pieno bonus di Forza ai tiri per il danno a tutti i suoi colpi senz'armi.

In genere, i colpi senz'armi del monaco infliggono danni letali, ma egli può decidere di infliggere danni non letali senza alcuna penalità al tiro per colpire. Egli ha la stessa possibilità di scegliere se infliggere danni letali o non letali anche quando è in lotta.

Il colpo senz'armi di un monaco viene considerato sia un'arma manufatta che un'arma naturale ai fini degli incantesimi o effetti che potenziano o migliorano le armi manufatte o le armi naturali.

Un monaco inoltre infligge più danni con i suoi colpi senz'armi, di una persona normale, come mostrato sulla Tabella 3–10. I danni per i colpi senz'armi elencati nella Tabella 3–10 si riferiscono a monaci di taglia Media. I monaci di taglia Piccola infliggono meno danni con i loro attacchi senz'armi di quelli indicati, mentre quelli di taglia Grande ne infliggono di più; vedi Danni senz'armi dei monaci di taglia Piccola o Grande nella tabella seguente.

Tabella 3-12: Monaco

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Bonus attacco raffica di colpi	Danno senz'armi*	Bonus CA	Movimento veloce
1°	+0	+2	+2	+2	Colpo senz'armi, pugno stordente raffica di colpi, talento bonus	–1/–1	1d6	+0	+0 m
2°	+1	+3	+3	+3	Eludere, talento bonus	+0/+0	1d6	+0	+0 m
3°	+2	+3	+3	+3	Addestramento alle manovre, mente lucida, movimento veloce	+1/+1	1d6	+0	+3 m
4°	+3	+4	+4	+4	Caduta lenta 6 m, riserva *ki* (magia)	+2/+2	1d8	+1	+3 m
5°	+3	+4	+4	+4	Purezza del corpo, salto sublime	+3/+3	1d8	+1	+3 m
6°	+4	+5	+5	+5	Caduta lenta 9 m, talento bonus	+4/+4/–1	1d8	+1	+6 m
7°	+5	+5	+5	+5	Integrità del corpo	+5/+5/+0	1d8	+1	+6 m
8°	+6/+1	+6	+6	+6	Caduta lenta 12 m	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+6 m
9°	+6/+1	+6	+6	+6	Eludere migliorato	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+9 m
10°	+7/+2	+7	+7	+7	Caduta lenta 15 m, riserva *ki* (legale) talento bonus	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+9 m
11°	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo adamantino	+9/+9/+4/+4/–1	1d10	+2	+9 m
12°	+9/+4	+8	+8	+8	Caduta lenta 18 m, passo abbondante	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+12 m
13°	+9/+4	+8	+8	+8	Anima adamantina	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+12 m
14°	+10/+5	+9	+9	+9	Caduta lenta 21 m, talento bonus	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+12 m
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Palmo tremante	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+15 m
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Caduta lenta 24 m, riserva *ki* (adamantio)	+14/+14/+9/+9/+4/+4/–1	2d8	+4	+15 m
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Corpo senza tempo, lingua del sole e della luna	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+15 m
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Caduta lenta 27 m, talento bonus	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+18 m
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo vuoto	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+18 m
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Caduta lenta da qualsiasi altezza, perfezione interiore	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+18 m

* Il valore indicato è per monaci di taglia Media. Vedi sotto per il danno di monaci di taglia Piccola o Grande.

Danni Senz'Armi dei Monaci di Taglia Piccola o Grande

Livello	Danno (Monaco Piccolo)	Danno (Monaco Grande)
1°–3°	1d4	1d8
4°–7°	1d6	2d6
8°–11°	1d8	2d8
12°–15°	1d10	3d6
16°–19°	2d6	3d8
20°	2d8	4d8

Talento bonus: Al 1° livello, al 2° livello e ogni quattro livelli successivi, un monaco può selezionare un talento bonus. Questi bonus devono essere scelti dall'elenco seguente: Cogliere di Sorpresa, Deviare Frecce, Lanciare Oggetti, Lottare Migliorato, Riflessi in Combattimento, Schivare e Stile dello Scorpione. Al 6° talento i seguenti talenti sono aggiunti all'elenco: Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato, Mobilità, Pugno della Gorgone, Sbilanciare Migliorato e Spingere Migliorato. Al 10° talento i seguenti talenti sono aggiunti all'elenco: Afferrare Frecce, Attacco Rapido, Critico Migliorato e Ira della Medusa. Un monaco non ha bisogno di soddisfare nessuno dei prerequisiti normalmente associati a questi talenti per selezionarli.

Pugno stordente (Str): Al 1° livello il monaco guadagna Pugno Stordente come talento bonus, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Al 4° livello e ad ogni 4 livelli successivi, il monaco guadagna la capacità di applicare una nuova condizione sul bersaglio del suo Pugno Stordente. Questa condizione sostituisce lo stordimento del bersaglio per 1 round, ed un tiro salvezza riuscito ne nega l'effetto. Al 4° livello può scegliere di rendere il bersaglio affaticato. All'8° livello può rendere il bersaglio infermo per 1 minuto. Al 12° livello può rendere il bersaglio barcollante per 1d6+1 round. Al 16° livello può permanentemente accecare o assordare il bersaglio. Al 20° livello può paralizzare il bersaglio per 1d6+1 round. Il monaco deve scegliere quale condizione applicare prima di effettuare il tiro d'attacco. Questi effetti

non si cumulano l'uno con l'altro (una creatura resa inferma da Pugno Stordente non può diventare nauseata se colpita nuovamente da Pugno Stordente), ma i colpi aggiuntivi ne aumentano la durata.

Eludere (Str): A partire dal 2° livello, un monaco può evitare con grande agilità il danno di attacchi magici ad area. Se supera un tiro salvezza su Riflessi contro un attacco che infliggerebbe normalmente la metà dei danni in caso di tiro salvezza riuscito, non subisce alcun danno. La capacità di eludere può essere usata solo se il monaco non indossa alcuna armatura o ne indossa una leggera. Un monaco indifeso non riceve i benefici di eludere.

Movimento veloce (Str): Al 3° livello il monaco riceve un bonus di potenziamento alla sua velocità sul terreno, come mostrato sulla Tabella 3–10. Un monaco con l'armatura o che trasporta un carico medio o pesante perde questa velocità extra.

Addestramento alle manovre (Str): Al 3° livello, un monaco usa il suo livello da monaco al posto del suo bonus di attacco base quando calcola il suo Bonus da Manovra in Combattimento. I bonus di attacco base concessi da altre classi restano invariati e si aggiungono normalmente.

Mente lucida (Str): A partire dal 3° livello, un monaco guadagna bonus +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Riserva *ki* (Sop): Al 4° livello un monaco guadagna una riserva di punti *ki*, un'energia soprannaturale che può impiegare per portare a termine sfide eccezionali. Il numero di punti nella riserva *ki* del monaco è uguale alla metà del livello del monaco + il suo modificatore di Saggezza. Finché ha almeno 1 punto della sua riserva *ki*, il monaco può utilizzare un colpo *ki*. Al 4° livello, il colpo *ki* permette di considerare gli attacchi senz'armi del monaco come armi magiche al fine di superare la riduzione del danno. Il colpo *ki* migliora man mano che il monaco avanza di livello. Al 10° livello, i suoi attacchi senz'armi sono considerati anche armi legali al fine di superare la riduzione del danno. Al 16° livello i suoi attacchi senz'armi sono considerati come armi adamantine al fine di superare la riduzione del danno e superare la durezza.

Spendendo 1 punto dalla sua riserva *ki*, un monaco può effettuare un attacco addizionale al suo bonus di attacco migliore quando compie raffica di colpi. Inoltre, può spendere 1 punto per aumentare la sua velocità di 6 metri per 1 round. Infine, un monaco può spendere 1 punto dalla sua riserva *ki* per darsi bonus di schivare +4 alla CA per 1 round. Ognuno di questi poteri è attivato come azione veloce. Un monaco guadagna poteri addizionali che consumano punti dalla sua riserva *ki* quando avanza di livello.

La riserva *ki* viene reintegrata al mattino dopo 8 ore di riposo o meditazione; queste ore non devono essere consecutive.

Caduta lenta (Str): A partire dal 4° livello, un monaco può sfruttare un muro che sia ad un braccio di distanza per rallentare la sua caduta. Quando ottiene questa capacità per la prima volta, il monaco subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più breve di quanto non sia realmente. La sua capacità di rallentare la caduta (cioè di ridurre l'altezza effettiva della caduta quando è vicino a un muro) migliora con l'aumento di livello fino a quando, al 20° livello, il monaco può usare un muro vicino per rallentare la discesa e cadere da qualsiasi altezza senza farsi male.

Salto sublime (Str): Al 5° livello un monaco aggiunge il suo livello a tutte le prove di Acrobazia effettuate per saltare, sia in alto che in lungo. Inoltre, si considera che abbia sempre rincorsa quando effettua prove di saltare usando Acrobazia. Spendendo 1 punto dalla sua riserva *ki* come azione veloce, un monaco ottiene bonus +20 alle prove di Acrobazia effettuate per saltare per 1 round.

Purezza del corpo (Str): Al 5 livello un monaco acquisisce immunità a tutte le malattie, comprese quelle soprannaturali e magiche.

Integrità del corpo (Sop): A partire dal 7° livello, un monaco può curare le proprie ferite come azione standard. Può curare un ammontare di danni pari al suo livello da monaco usando 2 punti dalla sua riserva *ki*.

Eludere migliorato (Str): Al 9° livello il monaco migliora la capacità di eludere. Continua a non subire danni se effettua con successo un tiro salvezza su Riflessi contro attacchi, ma ora subisce solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza. Un monaco indifeso non riceve i benefici di eludere migliorato.

Corpo adamantino (Str): All'11° livello un monaco ottiene immunità a tutti i tipi di veleno.

Passo abbondante (Sop): A partire dal 12° livello, un monaco può spostarsi magicamente tra gli spazi, come se usasse l'incantesimo *porta dimensionale*. Utilizzare questa capacità è un'azione di movimento che costa 2 punti dalla sua riserva *ki*. Il suo livello da incantatore per questo effetto è pari al suo livello da monaco. Non può portare con sè altre creature quando utilizza questa capacità.

Anima adamantina (Str): Al 13° livello un monaco guadagna resistenza agli incantesimi pari al suo livello da monaco attuale +10. Perché un incantesimo abbia effetto sul monaco, un incantatore deve ottenere o superare la resistenza agli incantesimi del monaco con una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore).

Palmo tremante (Sop): A partire dal 15° livello, un monaco può sviluppare delle vibrazioni nel corpo di un'altra creatura che, se così desidera, possono essere fatali. Il monaco può usare l'attacco palmo tremante una volta al giorno e deve dichiarare le sue intenzioni prima di effettuare il tiro per colpire. Creature immuni ai colpi critici non ne subiscono gli effetti. Altrimenti, se il monaco colpisce con successo e il bersaglio subisce danni dal colpo, l'attacco del palmo tremante ha avuto effetto. Quindi, il monaco può scegliere di uccidere la vittima in qualsiasi momento successivo, purché ciò accada entro un numero di giorni pari al livello del monaco. Per farlo egli deve semplicemente desiderare che la vittima muoia (un'azione gratuita) e, a meno che la vittima non superi un

tiro salvezza su Tempra (CD 10 + metà del livello del monaco + il modificatore di Saggezza del monaco), muore. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio non sarà più soggetto agli effetti di quel particolare attacco con palmo tremante, ma potrà essere colpito da un nuovo attacco in futuro. Un monaco non può avere più di 1 palmo tremante in effetto in un dato momento. Se un monaco usa palmo tremante mentre uno precedente è ancora attivo, l'effetto di quest'ultimo viene annullato.

Corpo senza tempo (Str): Dopo aver raggiunto il 17° livello, il monaco non subisce più le penalità di caratteristica per l'invecchiamento e non può essere invecchiato magicamente. Qualsiasi penalità che abbia già subito rimane. I bonus di invecchiamento continuano ad accumularsi e il monaco comunque muore di vecchiaia quando arriva il momento.

Lingua del sole e della luna (Str): Un monaco di 17° livello o più può parlare con qualsiasi creatura vivente.

Corpo vuoto (Sop): Al 19° livello, un monaco può assumere uno stato etereo per 1 minuto, come per l'incantesimo *forma eterea*. Utilizzare questa capacità è un'azione di movimento che consuma 3 punti dalla sua riserva *ki*. Questa capacità ha effetto solo sul monaco e non può essere usata per rendere eteree altre creature.

Perfezione interiore: Al 20° livello, un monaco diventa una creatura magica. D'ora in avanti sarà sempre trattato come un esterno anziché un umanoide (o qualunque tipo di creatura sia) al fine degli incantesimi ed effetti magici. Inoltre, il monaco ottiene riduzione del danno 10/caotico, che gli permette di ignorare i primi 10 danni da qualsiasi attacco effettuato da un'arma non caotica o di un attacco naturale compiuto da una creatura che non ha una riduzione del danno simile. A differenza degli esterni, il monaco può sempre essere riportato in vita dalla morte come se fosse ancora un membro del tipo di creatura che era in precedenza.

Ex-monaci

Un monaco che diventa non legale non può guadagnare nuovi livelli come monaco ma conserva comunque tutte le capacità da monaco.

PALADINO

Grazie ad una attenta selezione, sono pochi quelli degni di risplendere del potere divino. Chiamati paladini, queste anime nobili dedicano la loro vita a combattere il male. Cavalieri, crociati e legislatori, i paladini non cercano di diffondere una giustizia divina ma di abbracciare gli insegnamenti virtuosi della divinità che servono. Nell'inseguire i loro alti obiettivi, aderiscono alle regole consolidate di moralità e disciplina del codice marziale. Come ricompensa per la loro onestà, questi sacri campioni sono benedetti con poteri in grado di aiutarli nelle loro cerche: il potere di punire il male, guarire gli innocenti ed ispirare i fedeli. Anche se le loro convinzioni potrebbero portarli in conflitto con le anime stesse che intendono salvare, i paladini vivono sfide infinite di fede e tentazioni maligne, rischiando le proprie vite per il bene e lottando per un futuro migliore.

Ruolo: I paladini sono il punto di riferimento dei loro alleati all'interno del caos della battaglia. Sono letali persecutori del male, possono anche potenziare le anime buone per aiutarle nelle loro crociate. Le loro capacità magiche e marziali li rendono anche ben adatti a difendere gli altri e a benedire chi vacilla ridandogli la forza di continuare a combattere.

Allineamento: Legale buono.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del paladino sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intuizione (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del paladino.

Competenza nelle armi e nelle armature: I paladini sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, di tutti i tipi di armatura (pesanti medie e leggere) e scudi (tranne gli scudi torre).

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di un paladino (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) e pari al suo livello da paladino.

Individuazione del male (Mag): A volontà, un paladino può usare *individuazione del male*, come l'incantesimo omonimo. Un paladino può, come azione di movimento, concentrarsi su un singolo oggetto o individuo entro 18 metri e determinare se è malvagio, apprendendo la forza della sua aura come se lo avesse studiato attentamente per 3 round. Mentre focalizza l'attenzione su un oggetto o un individuo, il paladino non può individuare il male in nessun altro oggetto o individuo che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, un paladino può invocare i poteri del bene per aiutarlo nella lotta contro il male. Come azione veloce, il paladino sceglie un bersaglio nella sua visuale da punire. Se questo bersaglio è malvagio, il paladino aggiunge il suo modificatore di Carisma (se presente) ai tiri per colpire e aggiunge il suo livello da paladino ai tiri per il danno contro il bersaglio di punire il male. Se il bersaglio è un esterno con il sottotipo malvagio, un drago di allineamento malvagio o un non morto, il bonus al danno aumenta di 2 danni per ogni livello da paladino. A prescindere dal bersaglio, punire il male supera automaticamente qualsiasi RD che la creatura possiede.

Inoltre, mentre punire il male è attivo, il paladino ottiene un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (se presente) alla sua CA contro gli attacchi effettuati dal bersaglio della capacità. Se un paladino seleziona come bersaglio

una creatura non malvagia, punire il male è sprecato senza produrre effetti.

L'effetto di punire il male rimane attivo finché il bersaglio non muore o il paladino non riposa e riguadagna l'uso della capacità. Al 4° livello, e ogni tre livelli successivi, il paladino può punire il male una volta in più al giorno, come indicato nella Tabella 3–11, fino ad un massimo di sette volte al giorno al 19° livello.

Grazia divina (Sop): Al 2° livello, un paladino ottiene un bonus a tutti i tiri salvezza pari al suo modificatore di Carisma (se presente).

Imposizione delle mani (Sop): A partire dal 2° livello, un paladino può curare le ferite (le proprie e quelle degli altri) con il tocco. Ogni giorno può usare questa capacità per un numero di volte pari a metà del suo livello da paladino più il suo modificatore di Carisma. Con un utilizzo della capacità, un paladino può curare 1d6 punti ferita ogni due livelli da paladino posseduti. Usare questa capacità è un'azione standard, a meno che il paladino non scelga se stesso come bersaglio, nel qual caso è un'azione veloce. Nonostante il nome, un paladino necessita solo di una mano libera per usare questa capacità.

In alternativa, il paladino può usare questa capacità per infliggere danni a creature non morte, causando 1d6 danni ogni due livelli da paladino posseduti. Usare imposizione delle mani in questo modo necessita di un attacco di contatto in mischia riuscito che non provoca attacchi di opportunità. I non morti non ricevono tiro salvezza contro questo danno.

Aura di coraggio (Sop): A partire dal 3° livello, un paladino è immune alla paura (magica o meno). Gli alleati presenti entro un raggio di 3 metri dal paladino guadagnano bonus morale +4 ai tiri salvezza contro effetti di paura. Questa capacità funziona solo se il paladino è cosciente e non funziona se il paladino è privo di sensi o morto.

Salute divina (Str): Al 3° livello, un paladino diventa immune a tutte le malattie, comprese le malattie soprannaturali e magiche.

Indulgenza (Sop): Al 3° livello e ogni tre livelli successivi, un paladino può selezionare una indulgenza. Ogni indulgenza aggiunge un effetto alla capacità del paladino imposizione delle mani. Ogni volta che il paladino usa imposizione delle mani per curare un bersaglio, quest'ultimo riceve gli effetti addizionali di ogni indulgenza posseduta dal paladino. Una indulgenza può eliminare una condizione causata da una maledizione, una malattia o un veleno senza guarire l'afflizione. Tali condizioni tornano dopo 1 ora a meno che l'indulgenza non elimini anche l'afflizione che le causa.

Al 3° livello, un paladino può scegliere tra le seguenti indulgenze iniziali.

- *Affaticato:* Il bersaglio non è più affaticato.
- *Scosso:* Il bersaglio non è più scosso.
- *Infermo:* Il bersaglio non è più infermo.

Al 6° livello, un paladino aggiunge le seguenti indulgenze alla lista di quelle che possono essere selezionate.

- *Frastornato:* Il bersaglio non è più frastornato.
- *Ammalato:* La capacità imposizione delle mani del paladino funge da *rimuovi malattia*, usando il livello del paladino come livello dell'incantatore.
- *Barcollante:* Il bersaglio più non è barcollante, a meno che l'obiettivo non sia esattamente a 0 punti ferita.

Tabella 3-13: Paladino

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Aura di bene, individuazione del male, punire il male 1/giorno	—	—	—	—
2°	+2	+3	+0	+3	Grazia divina, imposizione delle mani	—	—	—	—
3°	+3	+3	+1	+3	Aura di coraggio, indulgenza, salute divina	—	—	—	—
4°	+4	+4	+1	+4	Incanalare energia positiva, punire il male 2/giorno	0	—	—	—
5°	+5	+4	+1	+4	Legame divino	1	—	—	—
6°	+6/+1	+5	+2	+5	Indulgenza	1	—	—	—
7°	+7/+2	+5	+2	+5	Punire il male 3/giorno	1	0	—	—
8°	+8/+3	+6	+2	+6	Aura di fermezza	1	1	—	—
9°	+9/+4	+6	+3	+6	Indulgenza	2	1	—	—
10°	+10/+5	+7	+3	+7	Punire il male 4/giorno	2	1	0	—
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Aura di giustizia	2	1	1	—
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Indulgenza	2	2	1	—
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Punire il male 5/giorno	3	2	1	0
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Aura di fede	3	2	1	1
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Indulgenza	3	2	2	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Punire il male 6/giorno	3	3	2	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Aura di rettitudine	4	3	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Indulgenza	4	3	2	2
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Punire il male 7/giorno	4	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Campione sacro	4	4	3	3

Al 9° livello, un paladino aggiunge le seguenti indulgenze alla lista di quelle che possono essere selezionate.

- *Maledetto:* La capacità imposizione delle mani del paladino funge da *rimuovi maledizione*, usando il livello del paladino come livello dell'incantatore.
- *Esausto:* Il bersaglio più non è esausto. Il paladino deve avere l'indulgenza affaticato prima di selezionare questa indulgenza.
- *Spaventato:* Il bersaglio non è più spaventato. Il paladino deve avere l'indulgenza scosso prima di selezionare questa indulgenza.
- *Nauseato:* Il bersaglio non è più nauseato. Il paladino deve avere l'indulgenza infermo prima di selezionare questa indulgenza.
- *Avvelenato:* La capacità imposizione delle mani del paladino funge da *neutralizza veleno*, usando il livello del paladino come livello dell'incantatore..

Al 12° livello, un paladino aggiunge le seguenti indulgenze alla lista di quelle che possono essere selezionate.

- *Accecato:* Il bersaglio più non è accecato.
- *Assordato:* Il bersaglio non è più assordato.
- *Paralizzato:* Il bersaglio non è più paralizzato.
- *Stordito:* Il bersaglio non è più stordito.

Queste capacità sono cumulative. Per esempio, un paladino di 12° livello può con imposizione della mani curare 6d6 punti ferita e le condizioni affaticato ed esausto così come rimuovere malattie e neutralizzare veleni. Una volta che si sceglie una condizione o effetto magico, non si può cambiare.

Incanalare energia positiva (Sop): Quando un paladino raggiunge il 4° livello, guadagna la capacità soprannaturale di incanalare energia positiva come un chierico. Usando questa capacità consuma due usi della sua capacità imposizione delle mani. Un paladino utilizza il suo livello come livello da chierico effettivo quando incanala l'energia positiva. Questa è una capacità basata sul Carisma.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un paladino acquisisce la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini tratti dalla lista degli incantesimi da paladino (vedi Capitolo 10). Un paladino deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo.

Per preparare o lanciare un incantesimo, un paladino deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da paladino e 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma del paladino.

Come gli altri incantatori, un paladino può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3–13. In aggiunta, il paladino ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di

Carisma (vedi Tabella 1–3). Quando la Tabella 3–13 indica che il paladino ottiene 0 incantesimi al giorno per un determinato livello di incantesimi, egli ottiene solamente gli incantesimi bonus a cui ha diritto in base al suo valore di Carisma per quel determinato livello di incantesimi. A differenza del chierico, il paladino non ha accesso agli incantesimi di dominio o ai poteri concessi.

Un paladino deve spendere 1 ora al giorno in preghiera e meditazione per riguadagnare la sua disponibilità giornaliera di incantesimi. Un paladino può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo sulla lista degli incantesimi da paladino, purché possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione giornaliera.

Fino al 3° livello, il paladino non possiede un livello da incantatore. Dal 4° livello in poi, il livello da incantatore del paladino è pari al suo livello da paladino –3.

Legame divino (Mag): Al 5° livello, un paladino firma un legame divino con la sua divinità. Questo legame può essere di una di due forme. Una volta scelta, la forma non si può cambiare.

Il primo tipo di legame permette al paladino di potenziare la propria arma come azione standard invocando l'aiuto di uno spirito celestiale per 1 minuto per livello da paladino. Quando è invocato, lo spirito rende l'arma lucente come una torcia. Al 5° livello, questo spirito concede all'arma bonus di potenziamento +1. Successivamente, ogni tre livelli, l'arma guadagna un altro bonus di potenziamento +1, fino ad un massimo di +6 al 20° livello. Questi bonus possono aggiungersi all'arma, e cumularsi con quelli esistenti dell'arma fino ad un massimo di +5, o possono essere usati per aggiungere all'arma una delle seguenti capacità: *assiomatica, energia luminosa, difensiva, distruttiva, esplosione di fiamme, infuocata, sacra, affilata, pietosa* e *velocità*. L'aggiunta di queste capacità consuma una quantità di bonus uguale al costo della capacità (vedi Tabella 15–9). Queste capacità bonus si aggiungono a qualsiasi altra capacità l'arma possegga già, ma le capacità doppie non si cumulano. Se l'arma non è magica, occorre aggiungere almeno bonus di potenziamento +1 prima di poter aggiungere una qualità speciale. Il bonus e le capacità speciali concessi dallo spirito sono determinati quando lo spirito è invocato e non possono essere cambiati finché lo spirito non viene invocato nuovamente. Lo spirito celestiale non concede alcun bonus se l'arma è impugnata da altri che non siano il paladino ma i bonus ritornano se l'arma torna nelle mani del paladino. Questi bonus si applicano soltanto ad un'estremità di un'arma doppia. Un paladino può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 5° livello e successivamente una volta in più al giorno ogni quattro livelli, fino ad un massimo di quattro volte al giorno al 17° livello.

Se un'arma legata ad uno spirito celestiale viene distrutta, il paladino perde l'uso di questa capacità per 30 giorni, o fino a che non guadagna un livello, quale avviene prima. Durante questo periodo di 30 giorni, il paladino subisce penalità –1 ai tiri per colpire e per il danno con l'arma.

Il secondo tipo di legame permette ad un paladino di ottenere i servigi di un destriero insolitamente intelligente, forte e leale, per servirlo nella sua crociata contro il male. Questa cavalcatura in genere è un cavallo da guerra pesante (per i paladini di taglia Media) o un pony (per i paladini di taglia Piccola), anche se cavalcature più esotiche, come cammelli, cinghiali o cani sono comunque disponibili. Questa cavalcatura funziona come il compagno animale di un druido, usando il livello del paladino come livello effettivo del druido. Le cavalcature legate hanno un punteggio di Intelligenza almeno di 6.

Una volta al giorno, con un'azione di round completo, un paladino può richiamare magicamente la sua cavalcatura al suo fianco. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di un livello pari ad un terzo del livello del paladino. La cavalcatura apparirà immediatamente adiacente al paladino. Il paladino può usare questa capacità una volta al giorno al 5° livello e successivamente una volta in più ogni quattro livelli, per un totale di quattro volte al 17° livello.

All'11° livello, la cavalcatura guadagna l'archetipo celestiale (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*) e diventa una bestia magica al fine di determinare quali incantesimi abbiano effetto su di essa. Al 15° livello, la cavalcatura del paladino guadagna resistenza agli incantesimi pari al livello del paladino +11.

Se la cavalcatura del paladino muore, il paladino non può richiamare un'altra cavalcatura per 30 giorni o finché non guadagna un livello da paladino, quale dei due eventi accada prima. Durante questo periodo di 30 giorni, il paladino subisce penalità –1 ai tiri per colpire e per i danni.

Aura di fermezza (Sop): All'8° livello, un paladino è immune agli incantesimi e alle capacità magiche di charme.
Ogni alleato entro 3 metri da lui ottiene bonus morale +4 ai tiri salvezza contro effetti di charme.

Questa capacità funziona soltanto mentre il paladino è cosciente, non se è privo di sensi o morto.

Aura di giustizia (Sop): All'11° livello, un paladino può spendere due usi della capacità punire il male per concedere punire il male a tutti gli alleati entro 3 metri da lui, usando i suoi bonus. Gli alleati devono utilizzare la capacità punire il male entro l'inizio del turno successivo del paladino ed i bonus durano 1 minuto. Usare questa capacità è un'azione gratuita. Le creature malvagie non ottengono beneficio da questa capacità.

Aura di fede (Sop): Al 14° livello, le armi del paladino sono considerate allineate al bene allo scopo di superare la riduzione del danno. Tutti gli attacchi effettuati contro gli avversari entro 3 metri sono considerati allineati al bene allo scopo di superare la riduzione del danno. Questa capacità funziona soltanto mentre il paladino è cosciente, non se è privo di sensi o morto.

Aura di rettitudine (Sop): Al 17° livello, un paladino guadagna RD 5/male ed immunità a incantesimi e capacità magiche di compulsione. Ogni alleato entro 3 metri da lui ottiene bonus morale +4 ai tiri salvezza contro effetti di compulsione. Questa

capacità funziona soltanto mentre il paladino è cosciente, non se è privo di sensi o morto.

Campione sacro (Sop): Al 20° livello, un paladino diventa un veicolo del potere del suo dio. La sua RD aumenta a 10/male. Ogni volta che usa punire il male e colpisce con successo un esterno malvagio, quest'ultimo è soggetto all'incantesimo *esilio,* che usa il livello del paladino come livello dell'incantatore (la sua arma e il suo simbolo sacro contano automaticamente come oggetti che il soggetto odia). Dopo l'effetto di *esilio* e dopo che il danno causato dall'attacco viene risolto, punire il male termina. Inoltre, ogni volta che il paladino incanala energia positiva o usa imposizione delle mani per curare una creatura, quest'ultima guarisce l'ammontare massimo possibile.

Codice di condotta: Un paladino deve essere di allineamento legale buono e perde tutte i suoi privilegi di classe se compie volontariamente un'azione malvagia. In più, il codice di un paladino richiede che rispetti l'autorità legittima, agisca con onore (non menta, non imbrogli, non usi veleni ecc.), aiuti quanti sono in difficoltà (purché questi non sfruttino l'aiuto per fini malvagi o caotici) e punisca quanti opprimono e minacciano gli innocenti.

Associati: Sebbene possa andare all'avventura con personaggi di qualsiasi allineamento buono o neutrale, un paladino non si unirà mai consapevolmente con personaggi malvagi, né continuerà un'associazione con qualcuno che offende costantemente il suo codice morale. In circostanze eccezionali, un paladino può allearsi con personaggi malvagi, ma solo per sconfiggere quello che reputa un male maggiore. Un paladino dovrebbe sottoporsi periodicamente ad un incantesimo *espiazione* durante una tale alleanza, e dovrebbe mettere fine all'alleanza immediatamente se sente che questa sta causando più male che bene. Un paladino può accettare solo mercenari, gregari o seguaci che siano legali buoni.

Ex-paladini

Un paladino che smette di essere legale buono, che volontariamente compie un'azione malvagia o che viola decisamente il codice di condotta, perde tutte le capacità e gli incantesimi da paladino (compreso il servizio della cavalcatura del paladino, ma non le competenze in armi, armature e scudi). Inoltre, non può aumentare di livello come paladino. Riguadagna i suoi poteri se espia le sue colpe (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione* al Capitolo 10) nel modo opportuno.

RANGER

Per coloro che amano l'emozione della caccia, ci sono soltanto predatori e prede. Siano essi esploratori, inseguitori o cacciatori di taglie, i ranger hanno molto in comune tra loro: padronanza unica delle armi specializzate, abilità ad inseguire persino la preda più elusiva e la perizia per sconfiggerne una vasta gamma. Cacciatori esperti, pazienti ed abili, questi ranger perseguitano gli uomini, le belve e i mostri allo stesso modo, affinando il proprio intuito da predatore, le proprie abilità di sopravvivenza nei vari ambienti ed il proprio letale valore marziale. Mentre alcuni inseguono creature cannibali per proteggere la frontiera, altri perseguono prede più astute: persino i fuggiaschi tra la loro gente.

Ruolo: I ranger sono agili schermagliatori, sia in mischia che a distanza, capaci di entrare ed uscire da un combattimento con grande scioltezza. Le loro capacità gli permettono di danneggiare in modo significativo tipi specifici di nemici, ma le loro qualità sono utili contro tutti i tipi di avversari.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del ranger sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Furtività (Des), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Nuotare (For), Percezione (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità per livello: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del ranger.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un ranger è competente con tutte le armi semplici e da guerra, con le armature leggere medie e con gli scudi (tranne gli scudi torre).

Nemico prescelto (Str): Al 1° livello, un ranger sceglie un tipo di creatura dalla tabella dei nemici prescelti del ranger. Egli ottiene bonus +2 alle prove di Conoscenze, Intuizione, Percezione, Raggirare e Sopravvivenza effettuate contro le creature del tipo scelto. Allo stesso modo, egli ottiene bonus +2 ai tiri per colpire e per il danno contro di loro. Un ranger può effettuare prove di Conoscenze senza addestramento quando cerca di identificare queste creature.

Al 5° livello e ogni 5 livelli successivi (al 10°, al 15° e al 20° livello) il ranger può selezionare un nuovo nemico prescelto. Inoltre, ad ognuno di questi passaggi, il bonus associato ad uno di questi nemici prescelti (compreso quello appena selezionato, se lo si desidera) aumenta a +2.

Se il ranger sceglie umanoidi o esterni come nemici prescelti, deve scegliere anche uno specifico sottotipo, come indicato nella tabella alla pagina seguente (da notare che ci sono altri tipi di umanoidi tra cui scegliere in *Pathfinder GdR Bestiario*, e quelli elencati in tabella sono solo i più comuni). Se una creatura specifica ricade in più di una categoria di nemico prescelto, i bonus del ranger non sono cumulativi; egli utilizzerà solo il bonus più elevato.

Seguire tracce (Str): Un ranger aggiunge metà del suo livello (minimo 1) alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire o identificare le tracce.

Nemici Prescelti del Ranger

Tipo (Sottotipo)	Tipo (Sottotipo)
Aberrazione	Non morto
Animale	Parassita
Bestia magica	Umanoide (acquatico)
Costrutto	Umanoide (elfo)
Drago	Umanoide (gigante)
Esterno (acqua)	Umanoide (gnoll)
Esterno (aria)	Umanoide (gnomo)
Esterno (buono)	Umanoide (goblinoide)
Esterno (caotico)	Umanoide (halfling)
Esterno (fuoco)	Umanoide (nano)
Esterno (legale)	Umanoide (orco)
Esterno (malvagio)	Umanoide (rettile)
Esterno (nativo)	Umanoide (umano)
Esterno (terra)	Umanoide (altro sottotipo)
Folletto	Umanoide mostruoso
Melma	Vegetale

Empatia selvatica (Str): Un ranger può migliorare l'atteggiamento iniziale di un animale. Questa capacità funziona esattamente come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona (vedi Capitolo 4). Il ranger tira 1d20 e aggiunge il proprio livello da ranger e il modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Il tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre un animale selvatico è solitamente maldisposto.

Per utilizzare empatia selvatica, il ranger e l'animale devono essere entro 9 metri l'uno dall'altro in normali condizioni di visibilità. Generalmente, occorre 1 minuto per influenzare un animale in questo modo ma, come per le persone influenzate, potrebbe servire un periodo più breve o più lungo.

Un ranger può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un valore di Intelligenza di 1 o 2, ma subisce penalità –4 alla prova.

Stile di combattimento (Str): Al 2° livello un ranger deve selezionare uno tra i due stili di combattimento da praticare: tirare con l'arco o combattere con due armi. L'esperienza del ranger si manifesta in forma di talenti bonus al 2°, 6°, 10°, 14° e 18° livello. Egli può scegliere i talenti dello stile di combattimento scelto, anche se non ne soddisfa i prerequisiti normali.

Se il ranger sceglie tiro con l'arco, può scegliere dall'elenco seguente ogni volta che guadagna un talento di stile di combattimento: Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido e Tiro Ravvicinato. Al 6° livello, aggiunge all'elenco Tiro Preciso Migliorato e Tiro Multiplo. Al 10° livello, aggiunge alla lista Mira Inesorabile e Tiro in Movimento.

Se il ranger sceglie combattere con due armi, può scegliere dall'elenco seguente ogni volta che guadagna un talento di stile di combattimento: Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi, Doppio Taglio ed Estrazione Rapida. Al 6° livello, aggiunge all'elenco Combattere con Due Armi Migliorato e Difendere con Due Armi. Al 10° livello, aggiunge alla lista Attacco Lacerante a Due Armi e Combattere con Due Armi Superiore.

I benefici dello stile praticato dal ranger si applicano solo quando non indossa alcuna armatura o ne indossa una leggera o media. Egli perde tutti i benefici del suo stile di combattimento se indossa un'armatura pesante. Una volta che un ranger sceglie uno stile di combattimento, non può più cambiarlo.

Resistenza fisica: Al 3° livello un ranger acquisisce Resistenza Fisica come talento bonus.

Ambiente prescelto (Str): Al 3° livello un ranger può scegliere un tipo di ambiente naturale dalla tabella degli Ambienti prescelti.

Tabella 3-14: Ranger

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+2	+0	1° nemico prescelto, empatia selvatica, seguire tracce	—	—	—	—
2°	+2	+3	+3	+0	Talento di stile di combattimento	—	—	—	—
3°	+3	+3	+3	+1	1° ambiente prescelto, resistenza fisica	—	—	—	—
4°	+4	+4	+4	+1	Legame del cacciatore	0	—	—	—
5°	+5	+4	+4	+1	2° nemico prescelto	1	—	—	—
6°	+6/+1	+5	+5	+2	Talento di stile di combattimento	1	—	—	—
7°	+7/+2	+5	+5	+2	Andatura nel bosco	1	0	—	—
8°	+8/+3	+6	+6	+2	2° ambiente prescelto, rapido segugio	1	1	—	—
9°	+9/+4	+6	+6	+3	Eludere	2	1	—	—
10°	+10/+5	+7	+7	+3	3° nemico prescelto, talento di stile di combattimento	2	1	0	—
11°	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Preda	2	1	1	—
12°	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Mimetismo	2	2	1	—
13°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3° ambiente prescelto	3	2	1	0
14°	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Talento di stile di combattimento	3	2	1	1
15°	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4° nemico prescelto	3	2	2	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Eludere migliorato	3	3	2	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Nascondersi in piena vista	4	3	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	4° ambiente prescelto, talento di stile di combattimento	4	3	2	2
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Preda migliorata	4	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5° nemico prescelto, maestro cacciatore	4	4	3	3

Il ranger ottiene bonus +2 alle prove di iniziativa, alle prove di Conoscenze (geografia), Furtività, Percezione e Sopravvivenza quando si trova in quell'ambiente. Un ranger che viaggia attraverso il suo ambiente prescelto normalmente non lascia segni del suo passaggio e non può essere inseguito seguendo le sue tracce (sebbene possa lasciare un segno del passaggio se lo desidera). All'8° livello e ogni cinque livelli successivi, il ranger può scegliere un ambiente prescelto aggiuntivo. Inoltre, ad ognuno di questi passaggi, il bonus associato all'iniziativa e alle abilità di uno di questi ambienti prescelti (compreso quello appena selezionato, se lo si desidera) aumenta di +2.

Se un ambiente specifico ricade in più di una categoria di ambiente prescelto, i bonus del ranger non sono cumulativi; egli utilizzerà solo il bonus più elevato.

Ambienti Prescelti

Freddo (ghiacciai, ghiaccio, neve e tundra)
Deserto (terre brulle e deserto sabbioso)
Foresta (conifere e decidue)
Giungla
Montagna (comprese colline)
Pianura
Piano (uno a scelta, diverso dal Piano Materiale)
Palude
Sotterraneo (caverne e dungeon)
Urbano (edifici, strade e fogne)
Acqua (sopra e sotto la superficie)

Legame del cacciatore (Str): Al 4° livello un ranger forma un legame con i suoi compagni di caccia. Questo legame può essere di due forme. Una volta scelta, la forma non può essere cambiata. La prima forma permette al ranger di spendere un'azione di movimento per concedere a tutti gli alleati entro 9 metri da lui in grado di vederlo e sentirlo metà del suo bonus contro un nemico prescelto, nei confronti di un avversario specifico. Questo bonus dura per un numero di round pari al modificatore di Saggezza del ranger (minimo 1). Questo bonus non si cumula con eventuali bonus contro un nemico prescelto posseduti dagli alleati; essi usano il bonus più alto.

La seconda opzione è quella di un legame speciale con un compagno animale, che un ranger può scegliere dall'elenco seguente: cammello, cane, cane da galoppo, cavallo (leggero o pesante), lupo, pony, serpente (vipera Piccola o Media), tasso, topo crudele o uccello. Se la campagna è ambientata interamente o parzialmente in un ambiente acquatico, il ranger può scegliere invece uno squalo. Questo animale è un compagno leale che segue il ranger nelle sue avventure come appropriato per la sua specie.

Questa capacità funziona come l'omonima capacità del druido (in Legame con la natura), ma il livello effettivo da druido del ranger è pari al suo livello da ranger – 3.

Incantesimi: A partire dal 4° livello, un ranger ottiene la capacità di lanciare un piccolo numero di incantesimi divini elencati nella lista degli incantesimi da ranger (vedi Capitolo

10). Un ranger deve scegliere e preparare i suoi incantesimi in anticipo.

Per preparare o lanciare un incantesimo, un ranger deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da ranger è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del ranger.

Come gli altri incantatori, un ranger può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3–14. In aggiunta, il ranger ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1–3). Quando la Tabella 3–14 indica che il ranger ha al giorno un numero di incantesimi pari a 0 per ogni livello di incantesimi, il ranger ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto per quel livello di incantesimi in base alla sua Saggezza.

Un ranger deve spendere 1 ora al giorno in tranquilla meditazione per riguadagnare la sua disponibilità giornaliera di incantesimi. Un ranger prepara e lancia qualsiasi incantesimo che si trova nella lista degli incantesimi da ranger, ammesso che egli possa lanciare incantesimi di quel livello, ma deve scegliere quali incantesimi preparare durante la sua meditazione quotidiana.

Fino al 3° livello, il ranger non possiede un livello da incantatore, Dal 4° livello in poi il livello da incantatore del ranger è pari al suo livello da ranger – 3.

Andatura nel bosco (Str): A partile dal 7° livello, un ranger può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi e sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul ranger.

Rapido segugio (Str): A partire dall'8° livello, un ranger può muoversi alla sua normale velocità mentre usa Sopravvivenza per seguire le tracce senza subire la normale penalità –5. Egli subisce solo penalità –10 (invece della normale –20) quando si muove fino al doppio della sua normale velocità mentre segue tracce.

Eludere (Str): A partire dal 9° livello, un ranger può evitare con grande agilità anche gli attacchi magici e insoliti. Se supera un tiro salvezza su Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe la metà dei danni in caso di tiro salvezza riuscito, non subisce alcun danno. La capacità di eludere può essere usata solo se il ranger non indossa alcuna armatura o ne indossa una leggera o media. Un ranger indifeso non riceve i benefici di eludere.

Preda (Str): All'11° livello, un ranger può, come azione standard, indicare un bersaglio all'interno della sua linea di visuale come sua preda. Ogni volta che sta seguendo le tracce della sua preda, un ranger può prendere 10 alle prove di Sopravvivenza mentre si muove alla velocità normale, senza subire penalità. Inoltre, riceve bonus cognitivo +2 ai tiri per colpire effettuati contro la sua preda e tutte le minacce di critico sono confermate automaticamente. Un ranger non può avere più di una preda alla volta ed il tipo della creatura deve corrispondere a quello di un suo nemico prescelto. Può in qualunque momento abbandonare questo effetto come azione gratuita, ma non può selezionare una nuova preda per 24 ore. Se il ranger ha la prova che la sua preda è morta, può selezionare una nuova preda dopo aver atteso 1 ora.

Mimetismo (Str): Un ranger di 12° livello o superiore può usare Furtività per nascondersi in qualsiasi tipo di ambiente naturale prescelto, anche se il terreno non conferisce copertura o occultamento.

Eludere migliorato (Str): Al 16° livello la capacità eludere del ranger migliora. Questa capacità funziona come eludere, tranne per il fatto che il ranger continua a non subire danni se effettua con successo un tiro salvezza su Riflessi contro attacchi, ma subisce solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza. Un ranger indifeso non riceve i benefici di eludere migliorato.

Nascondersi in piena vista (Str): Mentre si trova in uno qualsiasi dei suoi ambienti naturali prescelti, un ranger di 17° livello o superiore può usare Furtività per nascondersi anche mentre viene osservato.

Preda migliorata (Str): Al 19° livello la capacità del ranger di cacciare la sua preda migliora. Può selezionare una preda come azione gratuita e può prendere 20 alle prove di Sopravvivenza mentre si muove alla velocità normale, senza subire penalità. Il bonus cognitivo ai tiri per colpire effettuati contro la sua preda aumenta a +4. Se la sua preda muore o viene abbandonata, un ranger può selezionarne una nuova dopo 10 minuti.

Maestro cacciatore (Str): Un ranger di 20° livello diventa un maestro cacciatore. Può muoversi sempre alla sua piena velocità mentre usa Sopravvivenza per seguire le tracce senza subire penalità. Può, come azione standard, effettuare un singolo attacco contro un nemico prescelto al suo bonus di attacco completo. Se l'attacco colpisce, il bersaglio subisce il danno normalmente e deve superare un tiro salvezza su Tempra o muore. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + metà del livello del ranger + il modificatore di Saggezza del ranger. Un ranger può scegliere anche di infliggere una quantità di danno non letale uguale ai punti ferita attuali della creatura. Un tiro salvezza riuscito nega questo danno. Un ranger può utilizzare questa capacità una volta al giorno contro ogni tipo di nemico prescelto che possiede, ma non più di una volta contro la stessa creatura nell'arco di 24 ore.

STREGONE

Discendenti di stirpi per loro natura magiche, prescelti dagli déi, progenie di mostri, pedine del destino e del fato, o semplicemente casi fortuiti della imprevedibilità della magia, gli stregoni traggono da se stessi la loro forza arcana che rilasciano in modi che pochi mortali possono immaginare. Inorgogliti da una vita che minaccia sempre di

essere consumata dai loro poteri innati, queste anime toccate dalla magia assecondano continuamente ed affinano le loro capacità misteriose, imparando gradualmente a sfruttare il loro retaggio e a ricercare con voluttà talenti arcani sempre maggiori. Diversi, come le loro capacità e stirpi magiche innate, sono i modi in cui questi incantatori scelgono di utilizzare i loro doni. Mentre alcuni cercano di dominare le loro capacità con la meditazione e la disciplina, diventando maestri della loro stirpe, altri cedono alla loro stessa magia, lasciandola governare le loro vite con risultati spesso sorprendenti. Nonostante ciò, gli stregoni vivono e respirano quello che altri incantatori perseguono dedicando vite intere, e per loro la magia è più di un vantaggio o di un campo di studio; è la vita stessa.

Ruolo: Gli stregoni eccellono nel lanciare una selezione di incantesimi preferiti frequentemente, e ciò li rende potenti incantatori in combattimento. Mentre acquisiscono dimestichezza con uno specifico insieme sempre crescente di incantesimi, gli stregoni scoprono spesso nuovi e versatili usi della magia che altri incantatori potrebbero trascurare. La loro stirpe, inoltre, concede capacità addizionali, che assicurano che non ci saranno mai due stregoni simili.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello stregone sono Artigianato (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int), Utilizzare Congegni Magici (Car) Valutare (Int) e Volare (Des).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dello stregone.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli stregoni sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armatura né di scudo. Le armature di qualsiasi tipo interferiscono con i gesti arcani di uno stregone e possono provocare il fallimento dei suoi incantesimi con componenti somatiche (vedi Incantesimi arcani e armature a pag 66).

Incantesimi: Uno stregone lancia gli incantesimi arcani presi principalmente dalla lista degli incantesimi da mago/stregone (vedi Capitolo 10). Egli può lanciare qualsiasi incantesimo che conosce senza doverlo preparare prima del tempo. Per imparare o lanciare un incantesimo, uno stregone deve avere un punteggio di Carisma almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La Classe Difficoltà per un tiro salvezza contro un incantesimo da stregone è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Carisma dello stregone.

Come gli altri incantatori, uno stregone può lanciare solo un certo numero di incantesimi al giorno per ogni livello di incantesimi. La sua disponibilità giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 3–15. In aggiunta, lo stregone ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Carisma (vedi Tabella 1–3).

La selezione di incantesimi di uno stregone è estremamente limitata. Uno stregone comincia la propria carriera conoscendo quattro incantesimi di livello 0 e due incantesimi di 1° livello di sua scelta. Man mano che sale di livello, lo stregone guadagna uno o più nuovi incantesimi come indicato nella Tabella 3-16. (A differenza degli incantesimi al giorno, il numero di incantesimi conosciuti dallo stregone non è influenzato dal punteggio di Carisma; i numeri sulla Tabella 3–16 sono fissi). Questi, nuovi incantesimi possono essere incantesimi comuni scelti dalla lista degli incantesimi da mago/stregone o possono essere incantesimi insoliti che lo stregone si è procurato in qualche modo o ha studiato.

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello successivo pari da stregone (6°, 8°, e così via), uno stregone può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di un incantesimo che già conosce. In pratica, lo stregone "perde" il vecchio incantesimo in cambio di uno nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere identico a quello dell'incantesimo che è stato scambiato. Uno stregone può scambiare solamente un singolo incantesimo ad ogni dato livello e deve decidere se scambiare o meno l'incantesimo nel momento in cui guadagna nuovi incantesimi conosciuti per livello.

A differenza di un mago o un chierico, uno stregone non deve preparare anticipatamente i propri incantesimi. Egli può lanciare gli incantesimi che conosce in qualsiasi momento, dando per scontato che non abbia ancora consumato la sua quota di incantesimi al giorno per quel livello di incantesimo.

Stirpe: Ogni stregone ha una fonte di magia da qualche parte della sua discendenza che gli concede incantesimi, talenti bonus, capacità di classe addizionali ed altre capacità speciali. Questa fonte può essere un'eredità del sangue o un evento estremo che coinvolge una creatura da qualche parte nel passato della sua famiglia. Per esempio, uno stregone potrebbe avere un drago come ascendente distante o suo nonno potrebbe aver firmato un contratto terribile con un diavolo. A prescindere dalla fonte, questa influenza si manifesta in vari modi mentre lo stregone sale di livello. Uno stregone deve scegliere una stirpe al 1° livello da stregone. Una volta fatta, questa scelta non può essere cambiata.

Al 3° livello e ogni due livelli successivi, uno stregone impara un incantesimo addizionale, tratto da quelli della sua stirpe. Questi incantesimi sono in aggiunta al numero di incantesimi indicati nella Tabella 3–16. Questi incantesimi non possono essere scambiati per altri incantesimi ai livelli più alti.

Al 7° livello e ogni sei livelli successivi, uno stregone riceve un talento bonus, scelto tra quelli specifici della sua stirpe. Lo stregone deve soddisfare i prerequisiti per questi talenti bonus.

Trucchetti: Gli stregoni possono preparare un numero di trucchetti, o incantesimi di livello 0, ogni giorno, come

indicato nella Tabella 3–15 sotto "Incantesimi al giorno". Questi incantesimi sono lanciati come ogni altro incantesimo, ma non vengono consumati quando lanciati e possono essere utilizzati di nuovo.

Escludere materiali: Uno stregone ottiene Escludere Materiali come talento bonus al 1° livello.

Stirpi dello stregone

Le stirpi seguenti rappresentano solo alcune delle possibili fonti di potere a cui uno stregone può attingere. A meno che non sia indicato diversamente, si presume che la maggior parte degli stregoni abbia la stirpe arcana.

Aberrante

Sangue corrotto da un ancestrale retaggio alieno e bizzarro scorre nella propria famiglia. Il proprio modo di pensare è strano e contorto, e guarda ai problemi da angolature insolite per la maggior parte delle persone. Col passare del tempo, questa corruzione si manifesta anche nell'aspetto fisico.

Abilità di classe: Conoscenze (dungeon).

Incantesimi bonus: *ingrandire persone* (3°), *vedere invisibilità* (5°), *linguaggi* (7°), *tentacoli neri* (9°), *regressione mentale* (11°), *velo* (13°), *spostamento planare* (15°), *vuoto mentale* (17°), *trasformazione* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [dungeon]), Colpo Senz'Armi Migliorato, Disarmare Migliorato, Incantare in Combattimento, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Volontà di Ferro.

Magia della stirpe: Ogni volta che viene lanciato un incantesimo della sottoscuola metamorfosi, si aumenta la durata dell'incantesimo del 50% (minimo 1 round). Questo bonus non si cumula con l'aumento dato dal talento Incantesimi Estesi.

Poteri della stirpe: Gli stregoni aberranti mostrano segni crescenti del retaggio aberrante mentre avanzano di livello, benchè essi siano visibili solo quando utilizzati.

Raggio acido (Mag): A partire dal 1° livello, si può emettere un raggio acido con un'azione standard, che abbia un bersaglio entro 9 metri come attacco di contatto a distanza. Il raggio acido infligge 1d6 danni da acido +1 danno ogni due livelli da stregone posseduti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Arti lunghi (Str): Al 3° livello, la propria portata aumenta di 1,5 metri ogni volta che viene compiuto un attacco di contatto in mischia. Questa capacità non aumenta l'area che si minaccia. All'11° livello, questo bonus alla portata aumenta a 3 metri. Al 17° livello, questo bonus alla portata aumenta a 4,5 metri.

Anatomia insolita (Str): Al 9° livello, la propria anatomia cambia, conferendo una probabilità del 25% di ignorare i danni da qualsiasi colpo critico o attacco furtivo messo a segno. Questa probabilità aumenta a 50% al 13° livello.

Resistenza aliena (Sop): Al 15° livello, si ottiene resistenza agli incantesimi pari al proprio livello da stregone +10.

Forma aberrante (Str): Al 20° livello, l'organismo diventa completamente innaturale. Si ottiene immunità ai colpi critici ed agli attacchi furtivi. Inoltre, si ottiene vista cieca fino a 18 metri e riduzione del danno 5/—.

Abissale

Generazioni fa, un demone ha corrotto la propria discendenza. Mentre non si manifesta in tutta la famiglia, questa corruzione è particolarmente forte nello stregone, che a volte può avere urgenze a commettere atti caotici o malvagi, anche se il destino (ed allineamento) resta nelle sue mani.

Abilità di classe: Conoscenze (piani).

Incantesimi bonus: *incuti paura* (3°), *forza del toro* (5°), *ira* (7°), *pelle di pietra* (9°), *congedo* (11°), *trasformazione* (13°),

Tabella 3-15: Stregone

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Escludere Materiali, potere della stirpe, trucchetti	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3	Incantesimo della stirpe, potere della stirpe	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4	Incantesimo della stirpe	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5	Incantesimo della stirpe, talento della stirpe	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9°	+4	+3	+3	+6	Incantesimo della stirpe, potere della stirpe	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10°	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11°	+5	+3	+3	+7	Incantesimo della stirpe	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8	Incantesimo della stirpe, talento della stirpe	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Incantesimo della stirpe, potere della stirpe	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17°	+8/+3	+5	+5	+10	Incantesimo della stirpe	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18°	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11	Incantesimo della stirpe, talento della stirpe	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Potere della stirpe	6	6	6	6	6	6	6	6	6

teletrasporto superiore (15°), *aura sacrilega* (17°), *evoca mostri IX* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [piani]), Attacco Poderoso, Aumentare Evocazione, Incalzare, Incantesimi Potenziati, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Tempra Possente.

Magia della stirpe: Ogni volta che si lancia un incantesimo della sottoscuola di evocazione, le creature convocate guadagnano RD/bene pari a metà del proprio livello da stregone (minimo 1). Questa non si cumula con altre RD possedute dalla creatura.

Poteri della stirpe: Mentre alcuni considerano lo stregone solo un posseduto, egli sa che c'è di più. L'influenza demoniaca nel suo sangue cresce mentre egli guadagna potere.

Artigli (Str): Al 1° livello si possono far crescere degli artigli come azione gratuita. Questi artigli sono considerati come armi naturali e permettono di effettuare due attacchi con gli artigli come azione di attacco completo usando il proprio bonus di attacco completo. Questi attacchi infliggono 1d4 danni ciascuno (1d3 se si è di taglia Piccola) più il proprio modificatore di Forza. Al 5° livello questi artigli sono considerati armi magiche al fine di superare la RD. Al 7° livello, il danno aumenta a 1d6 danni (1d4 se si è di taglia Piccola). All'11° livello, questi artigli si trasformano in *armi infuocate*, e ciascuno infligge 1d6 danni da fuoco addizionali ad ogni colpo andato a segno. Questa è una capacità soprannaturale. Si possono utilizzare i propri artigli per un numero di round al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Resistenze demoniache (Str): Al 3° livello si ottiene resistenza all'elettricità 5 e bonus +2 ai tiri salvezza contro veleno. Al 9° livello, la resistenza all'elettricità aumenta a 10 ed il bonus ai tiri salvezza contro veleno aumenta a +4.

Forza dell'Abisso (Str): Al 9° livello si ottiene bonus intrinseco +2 a Forza. Questo bonus aumenta a +4 al 13° livello e a +6 al 17° livello.

Evocazioni aggiuntive (Sop): Al 15° livello, ogni volta che si evoca una creatura con il sottotipo demone o l'archetipo immondo usando un incantesimo *evoca mostri*, si evoca una creatura addizionale dello stesso tipo.

Potenza demoniaca (Sop): Al 20° livello, il potere dell'Abisso scorre attraversa il proprio corpo. Si ottiene immunità all'elettricità e al veleno. Inoltre si ottiene resistenza ad acido 10, freddo 10 e fuoco 10, e si guadagna telepatia entro un raggio di 18 metri (che permette di comunicare con qualsiasi creatura in grado di parlare un linguaggio).

Arcana

La famiglia dello stregone è stata sempre esperta nell'arte arcana della magia. Anche se molti dei suoi parenti erano maghi, i suoi poteri si sono sviluppati senza bisogno di studio e pratica.

Abilità di classe: Conoscenze (qualsiasi).

Incantesimi bonus: *identificare* (3°), *invisibilità* (5°), *dissolvi magie* (7°), *porta dimensionale* (9°), *volo giornaliero* (11°), *visione del vero* (13°), *teletrasporto superiore* (15°), *parola del potere, stordire* (17°), *desiderio* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Controincantesimo Migliorato, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Immobili, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Magia della stirpe: Ogni volta che si applica un talento metamagico ad un incantesimo che aumenta lo slot utilizzato di almeno un livello, si aumenta la CD dell'incantesimo di +1. Questo bonus non si cumula con se stesso e non si applica agli incantesimi modificati dal talento Incantesimi Intensificati.

Poteri della stirpe: La magia viene naturale, ma mentre avanza di livello, occorre che lo stregone impedisca che il potere lo possa sopraffare.

Legame arcano (Sop): Al 1° livello si ottiene un legame arcano, come un mago del proprio livello da stregone. I propri livelli da stregone si cumulano con qualsiasi livello da mago posseduto quando si determinano i poteri dell'oggetto legato o famiglio. Questa capacità non permette di avere sia un oggetto legato che un famiglio. Le regole per il legame arcano sono a pag. 60.

Adepto di metamagia (Str): Al 3° livello si può applicare un talento metamagico conosciuto ad un incantesimo che si sta per lanciare senza aumentarne il tempo di lancio. Si deve sempre consumare uno slot incantesimo di più alto livello per lanciare questo incantesimo. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno al 3° livello e successivamente una volta in più al giorno ogni quattro livelli da stregone posseduti, fino ad un massimo di cinque volte al giorno al 19° livello. Al 20° livello, questa capacità è sostituita da apoteosi arcana.

Nuovi arcani (Str): Al 9° livello si può aggiungere un incantesimo qualsiasi dalla lista degli incantesimi da stregone/mago alla propria lista di incantesimi conosciuti. Questo incantesimo deve essere di un livello che si è in grado di lanciare. Si può aggiungere un altro incantesimo al 13° livello e al 17° livello.

Potere della scuola (Str): Al 15° livello si sceglie una scuola di magia. La CD degli incantesimi di questa scuola che si lanciano aumenta di +2. Questo bonus si cumula con il bonus concesso da Incantesimi Focalizzati.

Tabella 3-16: Incantesimi Conosciuti dallo Stregone

	Incantesimi conosciuti									
Livello	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5°	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6°	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7°	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8°	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9°	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10°	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11°	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12°	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13°	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14°	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15°	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16°	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Apoteosi arcana (Str): Al 20° livello il corpo si alimenta di potenza arcana. Si può aggiungere qualsiasi talento metamagico conosciuto ai propri incantesimi senza aumentarne il tempo di lancio, anche se bisogna sempre consumare slot incantesimi di livello più alto. Ogni volta che si utilizza un oggetto magico che richiede cariche, si possono invece consumare slot incantesimi per attivare l'oggetto.

Quando si usa un oggetto magico che fa uso di cariche, ogni tre livelli di slot incantesimi consumati, si consuma una carica in meno.

Celestiale

La propria stirpe è benedetta dal potere celestiale, dato o da un antenato celestiale o dall'intervento divino. Anche se questi poteri conducano verso il bene, il destino (ed allineamento) è determinato dalle proprie azioni.

Abilità di classe: Guarire.

Incantesimi bonus: *benedizione* (3°), *resistere all'energia* (5°), *cerchio magico contro il male* (7°), *rimuovi maledizione* (9°), *colpo infuocato* (11°), *dissolvi magie superiore* (13°), *esilio* (15°), *esplosione solare* (17°), *portale* (19°).

Talenti bonus: Schivare, Incantesimi Estesi, Volontà di Ferro, Mobilità, Combattere in Sella, Attacco in Sella, Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]), Arma Accurata.

Magia della stirpe: Ogni volta che si lancia un incantesimo della sottoscuola di evocazione, le creature convocate guadagnano RD/male pari a metà del proprio livello da

stregone (minimo 1). Questa non si cumula con altre RD possedute dalla creatura.

Poteri della stirpe: La propria eredità celestiale concede enormi poteri, ma ad un prezzo. I signori dei piani celestiali osservano molto attentamente lo stregone e le sue azioni.

Fuoco celestiale (Mag): A partire dal 1° livello, si può emanare un raggio di fuoco celestiale con un'azione standard, che abbia come bersaglio qualunque nemico entro 9 metri come attacco di contatto a distanza. Contro le creature malvagie, questo raggio infligge 1d4 danni +1 danno ogni due livelli da stregone posseduti. Questo danno è divino e non soggetto a resistenza o immunità all'energia. Questo raggio cura alle creature buone 1d4 danni +1 danno ogni due livelli da stregone posseduti. Una creatura buona non può trarre giovamento più di una volta al giorno da fuoco celestiale. Le creature neutrali non sono né danneggiate né curate da questo effetto. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Resistenze celestiali (Str): Al 3° livello si ottiene resistenza all'acido 5 e resistenza al freddo 5. Al 9° livello, le resistenze aumentano a 10.

Ali del Paradiso (Sop): Al 9° livello si possono far spuntare delle ali e volare per un numero di minuti al giorno pari al proprio livello da stregone, con velocità 18 metri e manovrabilità buona. Questa durata non deve essere consecutiva, ma deve essere utilizzata in incrementi di 1 minuto.

Convinzione (Sop): Al 15° livello si può ritirare qualsiasi tiro per colpire, tiro salvezza, prova di caratteristica, o prova di abilità appena effettuato ma prima che il risultato venga rivelato dal GM. Bisogna tenere il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

Ascensione (Sop): Al 20° livello si è infusi con il potere dei cieli. Si ottiene immunità ad acido, freddo e pietrificazione. Inoltre si ottiene resistenza all'elettricità 10, resistenza al fuoco 10 e bonus razziale +4 ai tiri salvezza contro veleno. In più, si ottiene un uso illimitato della capacità ali del Paradiso. Per concludere, si guadagna la capacità di parlare con tutte la creature che hanno un linguaggio (come per l'incantesimo *linguaggi*).

Draconica

Ad un certo punto nella storia di famiglia, un drago si è incrociato con la stirpe dello stregone ed ora il suo potere antico scorre nel suo sangue.

Abilità di classe: Percezione.

Incantesimi bonus: *armatura magica* (3°), *resistere all'energia* (5°), *volare* (7°), *paura* (9°), *resistenza agli incantesimi* (11°), *forma di drago I* (13°), *forma di drago II* (15°), *forma di drago III* (17°), *desiderio* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcane]), Abilità Focalizzata (Volare), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Tempra Possente.

Magia della stirpe: Ogni volta che si lancia un incantesimo con descrittore di energia uguale a quello della propria stirpe draconica, quell'incantesimo infligge +1 danno per dado tirato.

Poteri della stirpe: Il potere dei draghi vi attraversa e si manifesta in vari modi. Al 1° livello, bisogna selezionare uno dei draghi cromatici o metallici (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Questa scelta non può essere cambiata. Alcune capacità proprie concedono resistenze e infliggono danni in base al tipo di drago, come indicato nella tabella seguente.

Tipo di drago	Tipo di energia	Forma del soffio
Argento	Freddo	cono di 9 m
Bianco	Freddo	cono di 9 m
Blu	Elettricità	linea di 18 m
Bronzo	Elettricità	linea di 18 m
Nero	Acido	linea di 18 m
Oro	Fuoco	cono di 9 m
Ottone	Fuoco	linea di 18 m
Rame	Acido	linea di 18 m
Rosso	Fuoco	cono di 9 m
Verde	Acido	cono di 9 m

Artigli (Str): Al 1° livello, si possono far crescere degli artigli come azione gratuita. Questi artigli sono considerati come armi naturali e permettono di effettuare due attacchi con gli artigli come azione di attacco completo usando il proprio bonus di attacco completo. Questi attacchi infliggono 1d4 danni ciascuno (1d3 se si è di taglia Piccola) più il proprio modificatore di Forza. Al 5° livello, questi artigli sono considerati armi magiche al fine di superare la RD. Al 7° livello, il danno aumenta a 1d6 danni (1d4 se si è di taglia Piccola). All'11° livello, questi artigli infliggono 1d6 danni da energia scelta addizionali ad ogni colpo andato a segno. Questa è una capacità soprannaturale. Si possono utilizzare i propri artigli per un numero di round al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Resistenze del drago (Str): Al 3° livello, si ottiene resistenza 5 al tipo di energia scelta e bonus +1 all'armatura naturale. Al 9° livello, la resistenza all'energia aumenta a 10 ed il bonus all'armatura naturale aumenta a +2. Al 15° livello, il bonus all'armatura naturale aumenta a +4.

Soffio (Sop): Al 9° livello, si ottiene un'arma a soffio. Il soffio infligge 1d6 danni del tipo di energia scelta per livello da stregone. Chi si trova nell'area del soffio riceve un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma. La forma del soffio dipende dal tipo di drago (come indicato nella tabella sopra). Al 9° livello, si può utilizzare questa capacità una volta al giorno. Al 17° livello, si può utilizzare questa

capacità due volte al giorno. Al 20° livello, si può utilizzare questa capacità tre volte al giorno.

Ali (Sop): Al 15° livello, ali da drago spuntano sulla schiena come azione standard, conferendo una velocità di volare di 18 metri con manovrabilità media. Si possono far sparire le ali con un'azione gratuita.

Potere dei wyrm (Sop): Al 20° livello, la propria stirpe draconica si rende ancora più evidente. Si ottiene immunità a paralisi, sonno e danni da energia del tipo scelto. Inoltre, si ottiene percezione cieca fino a 18 metri.

Elementale

Il potere degli elementi alberga nel proprio sangue e a volte è difficile dominare la loro furia. Questa influenza proviene da un esterno elementale nella storia di famiglia o da un momento in cui lo stregone o qualcuno di famiglia è stato esposto ad una potente forza elementale.

Abilità di classe: Conoscenze (piani).

Incantesimi bonus: *mani brucianti** (3°), *raggio rovente** (5°), *protezione dall'energia* (7°), *corpo elementale I* (9°), *corpo elementale II* (11°), *corpo elementale III* (13°), *corpo elementale IV* (15°), *evoca mostri VIII (solo elementali)* (17°), *sciame elementale* (19°).

* Questi incantesimi infliggono sempre un tipo di danno determinato dall'elemento scelto. Inoltre, il sottotipo di questi incantesimi cambia per conformarsi al tipo di energia dell'elemento scelto.

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [piani]), Arma Accurata, Attacco Poderoso, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente.

Magia della stirpe: Ogni volta che si lancia un incantesimo che infligge danni da energia, si può cambiare il tipo di danno per conformarlo al tipo di elemento della propria stirpe. Ciò cambia anche il tipo dell'incantesimo per conformarlo a quello della propria stirpe.

Poteri della stirpe: Uno dei quattro elementi infonde la propria persona e si può attingere ad esso in caso di bisogno. Al 1° livello, occorre selezionare uno dei quattro elementi: acqua, aria, fuoco o terra. Questa scelta non può essere cambiata. Alcune capacità proprie concedono resistenze e infliggono danni in base all'elemento scelto, come indicato sotto.

Elemento	Tipo di energia	Movimento elementale
Acqua	Freddo	Nuotare 18 m
Aria	Elettricità	Volare 18 m (media)
Fuoco	Fuoco	+9 m alla velocità base
Terra	Acido	Scavare 9 m

Raggio elementale (Mag): A partire dal 1° livello, si può emanare un raggio elementale come azione standard, che abbia come bersaglio qualunque nemico entro 9 metri con un'attacco di contatto a distanza. Questo raggio infligge 1d6 danni del tipo di energia relativo all'elemento scelto +1 danno da energia ogni due livelli da stregone posseduti. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Resistenza elementale (Str): Al 3° livello si ottiene resistenza al tipo di energia scelto 10. Al 9° livello la resistenza all'energia aumenta a 20.

Esplosione elementale (Mag): Al 9° livello si può liberare un'esplosione di potere elementale una volta al giorno. Questa esplosione ha raggio di 6 metri ed infligge 1d6 danni del tipo di energia dell'elemento scelto per livello da stregone. Coloro che si trovano nell'area dell'esplosione ricevono un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno subito. Le creature che falliscono il tiro ottengono vulnerabilità al tipo di energia scelta fino alla fine del turno seguente dello stregone. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma.

Al 9° livello si può utilizzare questa capacità una volta al giorno. Al 17° livello si può utilizzare questa capacità due volte al giorno. Al 20° livello si può utilizzare questa capacità tre volte al giorno. Questo potere ha un raggio di azione di 18 metri.

Movimento elementale (Sop): Al 15° livello si ottiene uno speciale tipo di movimento o bonus. Questa capacità è basata sull'elemento scelto, come indicato nella tabella sopra.

Corpo elementale (Sop): Al 20° livello il potere elementale attraversa il proprio corpo. Si ottiene immunità agli attacchi furtivi, ai colpi critici e ai danni da energia dell'elemento scelto.

Eletta

La famiglia dello stregone è destinata in qualche modo a gesta eroiche. La sua nascita potrebbe essere stata predetta in una profezia, o forse è accaduta durante un evento particolarmente d'auspicio, come un'eclissi solare. A prescindere dall'origine della stirpe, lo stregone ha un grande futuro davanti a sè.

Abilità di classe: Conoscenze (storia).

Incantesimi bonus: *allarme* (3°), *sfocatura* (5°), *protezione dall'energia* (7°), *libertà di movimento* (9°), *spezzare incantamento* (11°), *fuorviare* (13°), *riflettere incantesimo* (15°), *momento di prescienza* (17°), *previsione* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [storia]), Arma Focalizzata, Autorità, Colpo Arcano, Duro a Morire, Incantesimi Massimizzati, Resistenza Fisica, Riflessi Fulminei.

Magia della stirpe: Ogni volta che si lancia un incantesimo con raggio d'azione "se stessi" si ottiene un bonus di fortuna pari al livello dell'incantesimo su tutti i tiri salvezza per 1 round.

Poteri della stirpe: Si è destinati a grandi cose ed i poteri guadagnati sono utilizzati come difesa.

Tocco del destino (Mag): Al 1° livello si può toccare una creatura come azione standard, concedendole un bonus cognitivo ai tiri per colpire, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza pari a metà del proprio livello da stregone (minimo 1) per 1 round. Si può utilizzare questa capacità un

numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Destinato (Sop): A partire dal 3° livello, si ottiene bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza e alla CA durante il round di sorpresa (vedi Capitolo 8) e ogni volta che si è ignari di un attacco. Al 7° livello e successivamente ogni quattro livelli, questo bonus aumenta di +1, fino ad un massimo di +5 al 19° livello.

Predestinato (Sop): Al 9° livello si può ritirare qualsiasi tiro per colpire, tiro per confermare il critico, o prove di livello per superare la resistenza agli incantesimi. Bisogna decidere di utilizzare questa capacità dopo aver effettuato il primo tiro ma prima che il risultato venga rivelato dal GM. Bisogna tenere il secondo risultato, anche se è peggiore. Al 9° livello, si può utilizzare questa capacità una volta al giorno. Al 17° livello, si può utilizzare questa capacità due volte al giorno.

Profetizzato (Sop): Al 15° livello il destino sta per compiersi. Una volta al giorno, quando un attacco o un incantesimo che infliggono danno provocherebbero la propria morte, si può tentare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Se riesce, si è ridotti a –1 punti ferita e ci si stabilizza automaticamente. Al tiro salvezza si può applicare anche il bonus della capacità destinato.

Rivelato (Sop): Al 20° livello il destino si compie. Tutte le minacce di critico effettuate contro lo stregone sono confermate soltanto se si ottiene un 20 naturale con il secondo tiro di dado. Tutte le minacce di critico che vengono messe a segno dallo stregone con un incantesimo sono confermate automaticamente. Una volta al giorno, si può superare automaticamente una prova di livello dell'incantatore effettuata per superare la resistenza agli incantesimi. Occorre utilizzare questa capacità prima di effettuare il tiro.

Fatata

La natura capricciosa del popolo fatato dei folletti scorre nella famiglia dello stregone a seguito di un qualche miscuglio del sangue fatato o della magia. Si ha un carattere più impressionabile degli altri, e si è inclini a scoppi di gioia e di collera.

Abilità di classe: Conoscenze (natura).

Incantesimi bonus: *intralciare* (3°), *risata spaventosa* (5°), *sonno profondo* (7°), *veleno* (9°), *traslazione arborea* (11°), *fuorviare* (13°), *porta in fase* (15°), *danza irresistibile* (17°), *trasformazione* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [natura]), Incantesimi Rapidi, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Magia della stirpe: Ogni volta che si lancia un incantesimo della sottoscuola di compulsione, si aumenta la CD dell'incantesimo di +2.

Poteri della stirpe: Esiste un profondo legame con la natura, e mentre il proprio potere aumenta, lo fa anche l'influenza del popolo fatato sulla propria magia.

Tocco d'ilarità (Mag): Al 1° livello si può far scoppiare una creatura in una risata per 1 round con un attacco di contatto in mischia. Una creatura che ride può effettuare soltanto un'azione di movimento ma può difendersi normalmente. Una volta che una creatura è stata influenzata da tocco d'ilarità, è immune ai suoi effetti per 24 ore. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Andatura nel bosco (Str): Al 3° livello ci si può muovere attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi e sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sullo stregone.

Fuggevolezza (Mag): Al 9° livello si può diventare invisibili per un numero di round al giorno pari al proprio livello da stregone. Questa capacità funziona come *invisibilità superiore*. Questi round non devono essere consecutivi.

Magia fatata (Sop): Al 15° livello si può ritirare qualsiasi prova di livello dell'incantatore effettuata per superare la resistenza agli incantesimi. Occorre decidere di usare questa capacità prima che i risultati siano rivelati dal GM e bisogna tenere il secondo risultato, anche se è peggiore. Potete utilizzare questa capacità a volontà.

Anima fatata (Sop): Al 20° livello la propria anima diventa un tutt'uno con il mondo fatato. Si ottiene immunità ai veleni e RD 10/ferro freddo. Le creature del tipo animale non attaccano lo stregone a meno che non siano costrette ad agire in tal modo con la magia. Una volta al giorno, si può lanciare *camminare nelle ombre* come capacità magica usando il proprio livello da stregone come livello dell'incantatore.

Infernale

In qualche momento nella storia della famiglia dello stregone, un parente ha concluso un patto con un diavolo e quel patto ha influenzato tutta la linea di discendenza. Si manifesta nello stregone in modi diretti ed evidenti, accordando poteri e capacità. Anche se il destino è ancora nelle sue mani, non può far nulla se non sperare che la sua ultima ricompensa non sia quella di finire all'Inferno.

Abilità di classe: Diplomazia.

Incantesimi bonus: *protezione dal bene* (3°), *raggio rovente* (5°), *suggestione* (7°), *charme sui mostri* (9°), *dominare persone* (11°), *legame planare* (solo diavoli e creature con l'archetipo immondo) (13°), *teletrasporto superiore* (15°), *parola del potere, stordire* (17°), *sciame di meteore* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [piani]), Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato, Incantesimi Estesi, Incantesimi Inarrestabili, Ingannevole, Maestria in Combattimento, Volontà di Ferro.

Magia della stirpe: Ogni volta che si lancia un incantesimo della sottoscuola di charme, si aumenta la CD dell'incantesimo di +2.

Poteri della stirpe: Si può attingere ai poteri dell'Inferno anche se bisogna essere prudenti a causa della sua influenza di corruzione. Tale potere ha sempre un prezzo.

Tocco di corruzione (Mag): Al 1° livello si può rendere scossa una creatura (vedi Appendice) con un attacco di contatto in mischia. Questo effetto persiste per un numero di round pari a metà del proprio livello da stregone (minimo 1). Le creature scosse da questa capacità irradiano un'aura di malvagità, come se fossero un esterno malvagio (vedi *individuazione del male*). I tocchi multipli non si cumulano, ma aumentano la durata. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Resistenze infernali (Str): Al 3° livello si ottiene resistenza al fuoco 5 e bonus +2 ai tiri salvezza contro veleno. Al 9° livello, la resistenza al fuoco aumenta a 10 ed il bonus ai tiri salvezza contro veleno aumenta a +4.

Fuoco infernale (Mag): Al 9° livello si può invocare una colonna di fuoco infernale. Questa esplosione di fuoco di 3 metri di raggio infligge 1d6 danni da fuoco per livello da stregone. Coloro che si trovano nell'area dell'esplosione ricevono un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno subito. Le creature buone che falliscono il tiro sono scosse per un numero di round pari al proprio livello da stregone. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma. Al 9° livello, si può utilizzare questa capacità una volta al giorno. Al 17° livello, si può utilizzare questa capacità due volte al giorno. Al 20° livello, si può utilizzare questa capacità tre volte al giorno. Questo potere ha un raggio di azione di 18 metri.

Ali di tenebra (Sop): Al 15° livello si possono far spuntare delle ali spaventose da pipistrello come azione standard, che danno una velocità di volare di 18 metri e manovrabilità media. Si possono far sparire le ali con un'azione gratuita.

Potere degli inferi (Sop): Al 20° livello il proprio corpo viene infuso di fosca potenza. Si ottiene immunità al fuoco e ai veleni. Inoltre si ottiene resistenza ad acido 10 e al freddo 10 e la capacità vedere perfettamente al buio (normale o magico) in un raggio di 18 metri.

Non morta

La corruzione della morte scorre nella famiglia dello stregone. Forse uno dei suoi antenati è diventato un lich o un vampiro potente, o forse è nato morto prima di ritornare improvvisamente in vita. In ogni caso, le forze della morte si muovono in lui ed in ogni sua azione.

Abilità di classe: Conoscenze (religioni).

Incantesimi bonus: *tocco gelido* (3°), *vita falsata* (5°), *tocco del vampiro* (7°), *animare morti* (9°), *onde di affaticamento* (11°), *non morto a morto* (13°), *dito della morte* (15°), *orrido avvizzimento* (17°), *risucchio di energia* (19°).

Talenti bonus: Abilità Focalizzata (Conoscenze [religioni]), Duro a Morire, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Immobili, Resistenza Fisica, Robustezza, Volontà di Ferro.

Magia della stirpe: Si rendono alcuni non morti suscettibili ai propri incantesimi di influenza mentale. I non morti corporei che una volta erano umanoidi sono trattati come tali al fine di determinare quali incantesimi abbiano effetto su di loro.

Poteri della stirpe: Si è in grado di invocare i ripugnanti poteri dell'al di là. Purtroppo, più li si attira e più l'unione con la morte stessa si avvicina.

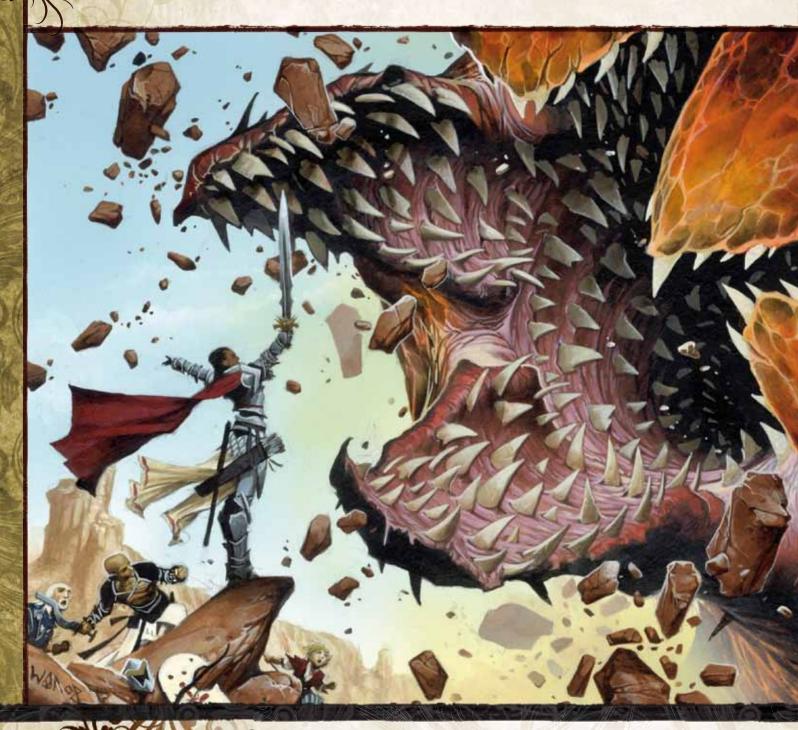
Tocco della tomba (Mag): A partire dal 1° livello, con un'azione standard, si può compiere un attacco di contatto in mischia che rende una creatura vivente scossa per un numero di round pari a metà del proprio livello da stregone (minimo 1). Se si tocca una creatura scossa con questa capacità, essa diventa spaventata per 1 round se ha meno Dadi Vita del proprio livello da stregone. Si può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il proprio modificatore di Carisma.

Dono della morte (Sop): Al 3° livello si ottiene resistenza al freddo 5 e RD 5/— contro il danno non letale. Al 9° livello, la resistenza al freddo aumenta a 10 ed la RD aumenta a 10/— contro il danno non letale.

Presa della morte (Mag): Al 9° livello si può far scaturire dal terreno uno sciame di braccia scheletriche per squarciare e lacerare i nemici. Le braccia scheletriche scaturiscono dal terreno in un'esplosione di 6 metri di raggio. Chiunque si trovi in questa zona subisce 1d6 danni taglienti per livello da stregone. Coloro che si trovano nell'area dell'esplosione ricevono un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno subìto. Le creature che falliscono il tiro sono incapaci di muoversi per 1 round. La CD di questo tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da stregone + il proprio modificatore di Carisma. Le braccia scheletriche scompaiono dopo 1 round. Al 9° livello, si può utilizzare questa capacità una volta al giorno. Al 17° livello, si può utilizzare questa capacità due volte al giorno. Al 20° livello, si può utilizzare questa capacità tre volte al giorno. Questo potere ha un raggio di azione di 18 metri.

Forma incorporea (Mag): Al 15° livello si può diventare incorporei per 1 round per livello da stregone. Mentre si è in questa forma, si ottiene il sottotipo incorporeo. Si subisce solo metà danno da fonti materiali magiche (non si subisce danno da armi e oggetti non magici). Però, i propri incantesimi infliggono solo metà danno alle creature corporee. Gli incantesimi ed altri effetti che non infliggono danno funzionano normalmente. Si può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

Uno di noi (Str): Al 20° livello il proprio corpo comincia a decomporsi (si può decidere l'aspetto di questo decadimento come si vuole) e si passa inosservati ai non morti. Si ottiene immunità al freddo, al danno non letale, alla paralisi ed al sonno. Inoltre, si ottiene RD 5/—.

Non si viene notati dai non morti non intelligenti a meno che non li si attacchi. Si riceve bonus morale +4 ai tiri salvezza effettuati contro incantesimi e capacità magiche dei non morti.

4 Abilita'

Seelah aveva affrontato molte sfide nella sua vita: prove di fede, virtù e audacia. Ora, minacciata dalle fauci di un enorme verme del deserto che le si stava avvicinando in modo inesorabile, doveva affrontare un'ulteriore sfida, non di coraggio ma di conoscenza. Sebbene la pelle esterna del mostro sembrasse fatta di pietra, il suo interno appariva soffice e vulnerabile. Affrontando la bestia con orgoglio e senza paura, Seelah si affidò all'istinto senza pensarci, invocando una veloce preghiera: "Iomedae, dea della virtù, aiutami a sopravvivere!"

Le abilità rappresentano una serie di capacità fondamentali che il personaggio possiede, acquisisce e sviluppa sempre di più man mano che avanza di livello.

ACQUISIRE LE ABILITÀ

Ad ogni livello, i personaggi ottengono un certo numero di gradi di abilità in base alla classe più il loro modificatore di Intelligenza. Investire un grado in un'abilità rappresenta una misura dell'addestramento in quell'abilità. Non si possono avere più gradi in un'abilità rispetto ai propri Dadi Vita totali. Inoltre, ogni classe ha un certo numero di abilità preferite, chiamate abilità di classe. È più facile per un personaggio diventare sempre più esperto in quelle abilità, poiché esse sono parte dell'addestramento professionale e del costante esercizio. Si ottiene bonus +3 a tutte le abilità di classe in cui sono stati messi dei gradi. Se si hanno più classi che concedono un bonus ad un'abilità di classe, questi bonus non si cumulano.

Il numero di gradi di abilità ottenuti ad ogni avanzamento di livello in una delle classi base è indicato nella Tabella 4–1. Gli umani ottengono 1 grado di abilità aggiuntivo per livello di classe. I personaggi che avanzano di livello in una classe preferita hanno l'opzione di guadagnare 1 punto ferita addizionale o 1 grado di abilità (vedi pag. 29). Se si sceglie un livello in una nuova classe, tutte le sue abilità di classe sono automaticamente aggiunte alla lista delle proprie abilità di classe, e si ottiene bonus +3 a queste abilità se si hanno gradi in esse.

Prove di abilità

Quando si usa un'abilità, il successo non è garantito. Per determinare il successo, ogni volta che si tenta di usare un'abilità bisogna effettuare una prova di abilità.

Ogni grado di abilità garantisce bonus +1 alle prove effettuate per usare quell'abilità. Quando si effettua una prova di abilità, si tira 1d20 e si aggiungono i gradi e il modificatore della caratteristica appropriata al risultato della prova. Se l'abilità che si sta usando è un'abilità di classe (e sono stati investiti gradi in essa), si ottiene bonus +3 alla prova. Se non si è addestrati nell'abilità (e se l'abilità può essere utilizzata senza addestramento), si può sempre tentare di usare l'abilità, ma si applicano solo il bonus (o la penalità) concessa dal modificatore di caratteristica appropriato per modificare il risultato della prova. Le abilità possono subire ulteriori modifiche da altre fonti, come razza, privilegi di classe, equipaggiamento, incantesimi o oggetti magici, e così via. Vedi Tabella 4–2 per una lista riassuntiva dei bonus alle prove di abilità.

Se il risultato della prova di abilità è uguale o maggiore rispetto alla Classe Difficoltà associata (o CD) all'impresa che si intende portare a termine, la prova riesce. Se è inferiore alla CD, la prova fallisce. Alcune imprese hanno vari livelli di successo e fallimento in base a quanto la prova è maggiore o minore alla CD richiesta. Alcune prove di abilità sono contrapposte da una prova di abilità del bersaglio. Quando si effettua una prova di abilità contrapposta, il tentativo ha successo se il risultato della propria prova è maggiore del risultato del bersaglio.

Prendere 10 e prendere 20

Quando non si è di fretta e non si è minacciati o automaticamente distratti, una prova di abilità rappresenta il tentativo di portare a termine un qualche tipo di compito. Ma a volte è possibile usare un'abilità in condizioni ancora più favorevoli, aumentando notevolmente il margine di successo.

Prendere 10: Se non si è in immediato pericolo o distratti, è possibile prendere 10 alla prova. Invece di tirare 1d20 per la prova, si calcola il risultato come se si fosse ottenuto un risultato di 10. Per molti semplici compiti, prendere 10 potrebbe già costituire un successo automatico alla prova. Distrazioni o minacce (come un combattimento) rendono impossibile prendere 10. In molte occasioni, prendere 10 è puramente una misura di sicurezza, si sa (o ci si aspetta) che un tiro medio potrà bastare per avere successo ma si teme che un tiro basso posso comportare un fallimento, così si stabilisce di adottare un tiro medio (un 10). Prendere 10 è particolarmente utile quando un tiro elevato non sarebbe di grande aiuto.

Prendere 20: Quando si ha molto tempo, non si è sotto minaccia o distrazioni, e quando l'abilità che deve essere tentata non comporta penalità di fallimento, è possibile prendere 20. In altre parole, si presume che ritirando il d20 varie volte, alla fine si otterrebbe 20. Invece di tirare 1d20 per la prova d'abilità, si calcola il risultato come se si fosse ottenuto 20 con il dado.

Prendere 20 significa che si prova fino a quando non si riesce e si assume che si fallisca molte volte prima di riuscire. Per prendere 20 si impiega venti volte il tempo necessario per effettuare una sola prova (di solito 2 minuti per un'abilità che normalmente può essere provata in 1 round o meno).

Siccome prendere 20 presume che si fallisca molte volte prima di riuscire, se si tentasse di prendere 20 su un'abilità che comporta una penalità in caso di fallimento, si incorrerebbe automaticamente in queste penalità prima di completare l'impresa. Le abilità in cui normalmente si può "prendere 20" comprendono Artista della Fuga, Disattivare Congegni (se usata per scassinare serrature) e Percezione (se usata per cercare trappole.

Prove di caratteristica e prove di livello dell'incantatore: La regola di prendere 10 e prendere 20 si applica normalmente anche per le prove di caratteristica. Nessuna di queste regole si applica alle prove di livello dell'incantatore o alle prove di concentrazione.

Aiutare un altro

Si può aiutare un altro personaggio a ottenere un successo nella sua prova di abilità compiendo lo stesso tipo di prova di abilità in uno sforzo collettivo. Se si ottiene 10 o più alla prova, il personaggio che si sta aiutando riceve bonus +2 alla sua prova. (Non è possibile prendere 10 in una prova di aiutare un altro). In molti casi, l'aiuto di un personaggio non sarà utile,

oppure solo un numero limitato di personaggi può aiutare contemporaneamente.

Nei casi in cui un'abilità ha dei limiti nei confronti di chi possa ottenere certi risultati, come cercare di scassinare una serratura usando Disattivare Congegni, un personaggio non può collaborare per conferire un bonus ad un'impresa che non è in grado di svolgere da solo. Il GM potrebbe imporre altre restrizioni all'azione di aiutare un altro in base alle situazioni specifiche.

Descrizione delle abilità

Questa sezione descrive ogni abilità, compresi gli usi più comuni e i modificatori tipici. I personaggi, qualche volta, possono utilizzare le abilità per scopi diversi da quelli indicati, a discrezione del GM. Per una lista completa di tutte le abilità, vedi Tabella 4–3. Quello che segue è il formato delle descrizioni delle abilità.

Nome dell'abilita: Il nome dell'abilita include, oltre al nome dell'abilita, le seguenti informazioni.

Caratteristica chiave: L'abbreviazione della caratteristica il cui modificatore si applica alla prova di abilità.

Solo con addestramento: Se questa annotazione è riportata nella riga del nome dell'abilità, è necessario avere almeno 1 grado nell'abilità per utilizzarla. Se l'annotazione è assente, l'abilità può essere utilizzata senza addestramento (con grado 0). Se qualche notazione particolare si applica in riferimento all'uso con o senza addestramento, è inserita nella sezione Senza addestramento (vedi sotto).

Penalità di armatura alla prova: Se questa annotazione è riportata nella riga del nome dell'abilità, una penalità di armatura (vedi Capitolo 6) si applica alle prove che riguardano questa abilità. Se l'annotazione è assente, la penalità di armatura alla prova non si applica.

Descrizione: Il nome dell'abilità è seguito da una descrizione generale di ciò che accade quando si utilizza quella abilità.

Prova: Cosa si può fare con una prova di abilità effettuata con successo e la Classe Difficoltà (CD) della prova.

Azione: Il tipo di azione che richiede l'uso dell'abilità o l'ammontare di tempo necessario per effettuare la prova.

Ritentare: Qualsiasi condizione che si applica ai tentativi successivi per utilizzare in modo efficace l'abilità. Se l'abilità non permette di tentare la stessa impresa più di una volta, o se il fallimento comporta una penalità intrinseca (come con l'abilità Scalare), non si può prendere 20. Se questo paragrafo è assente, l'abilità può essere ritentata senza alcuna penalità intrinseca, a parte l'ulteriore tempo richiesto.

Speciale: Qualsiasi notazione particolare che deve essere applicata, come in presenza di effetti speciali riguardanti l'uso oppure bonus che certi personaggi ricevono in base alla razza, alla classe, o alla scelta di talenti.

Restrizioni: Il pieno utilizzo di certe abilità è ristretto ai personaggi di certe classi. Questa voce indica se esistono delle restrizioni simili per l'abilità.

Tabella 4-1: Gradi di Abilita'

Classe	Gradi di abilità per livello
Barbaro	4 + modificatore di Int
Bardo	6 + modificatore di Int
Chierico	2 + modificatore di Int
Druido	4 + modificatore di Int
Guerriero	2 + modificatore di Int
Ladro	8 + modificatore di Int
Mago	2 + modificatore di Int
Monaco	4 + modificatore di Int
Paladino	2 + modificatore di Int
Ranger	6 + modificatore di Int
Stregone	2 + modificatore di Int

Tabella 4-2: Bonus alla Prova di Abilita'

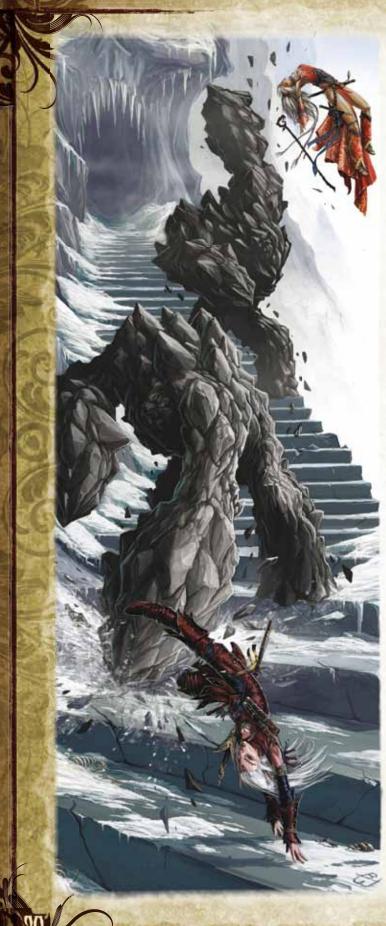
Abilità	Prova di abilità uguale a *
Senza addestramento	1d20 + modificatore di caratteristica + modificatore razziale
Con addestramento	1d20 + gradi di abilità + modificatore di caratteristica + modificatore razziale
Abilità di classe con addestramento	1d20 + gradi di abilità + modificatore di caratteristica + modificatore razziale + 3

* La penalità di armatura alla prova si applica a tutte le prove di abilità che si basano su Forza e Destrezza.

Senza addestramento: Questa voce indica cosa si può fare senza avere almeno 1 grado nell'abilità. Se la voce non compare, significa che l'abilità funziona normalmente per i personaggi senza addestramento (se può essere usata senza addestramento) o che i personaggi senza addestramento non possono compiere prove su questa abilità (per le abilità che sono indicate "Solo con addestramento").

Acrobazia
(Des; Penalità di armatura alla prova)

Con questa abilità è possibile mantenere l'equilibrio mentre si attraversano superfici strette o pericolose, così come tuffarsi, rotolare, fare capriole, salti mortali per evitare attacchi e superare ostacoli.

Prova: Si può usare Acrobazia per muoversi su una superficie stretta o precaria senza cadere. Una prova effettuata con successo permette di muoversi alla metà della propria velocità lungo la superficie: è richiesta solo una prova per round. Usate la tabella seguente per determinare la CD base, che è modificata dai modificatori di Acrobazia indicati a pag. 92. Se si usa Acrobazia in questo modo, si è considerati impreparati e si perde il bonus di Destrezza alla CA (se presente). Se si subisce danno mentre si usa Acrobazia, bisogna effettuare nuovamente un'altra prova

di Acrobazia con la stessa CD per evitare una caduta o di cadere a terra proni.

Superficie	CD base di Acrobazia
Più larga di 90 cm	0*
Larga 30–90 cm	5*
Larga 15–30 cm	10
Larga 5–15 cm	15
Larga meno di 5 cm	20

* Nessuna prova di Acrobazia è necessaria per attraversare questo tipo di superficie a meno che i modificatori alla superficie (vedi pag. 92) non aumentino la CD a 10 o più.

Inoltre, ci si può muovere attraverso un quadretto minacciato usando Acrobazia senza provocare attacchi di opportunità da parte di un avversario. Bisogna però muoversi a metà della propria velocità base. Ci si può muovere alla piena velocità aumentando la CD della prova di 10. Non si può usare Acrobazia per muoversi vicino ad avversari se la propria velocità è ridotta a causa dell'ingombro dovuto ad un carico medio o pesante o per indossare un'armatura media o pesante. Se una capacità permette di muoversi alla propria piena velocità in tali condizioni, si può usare Acrobazia per muoversi vicino agli avversari. Si può usare Acrobazia in questo modo mentre si è proni, ma per farlo occorre un'azione di round completo per muoversi di 1,5 metri, e la CD viene aumentata di 5.

Situazione	CD base di Acrobazia*
Muoversi attraverso un'area minacciata	Difesa da Manovra in Combattimento dell'avversario
Muoversi attraverso lo spazio occupato da un avversario	5 + Difesa da Manovra in Combattimento dell'avversario

* Questa CD è usata per evitare un attacco di opportunità causato dal movimento. Questa CD aumenta di 2 per ogni avversario addizionale evitato in 1 round.

Infine, è possibile usare Acrobazia per effettuare salti o per attutire una caduta. La CD base per effettuare un salto è uguale alla distanza da attraversare (se in lungo) o quattro volte l'altezza da raggiungere (se in alto). Queste CD raddoppiano se non si hanno almeno 3 metri di spazio per prendere la rincorsa. Gli unici modificatori ad Acrobazia che si applicano sono quelli riguardanti la superficie da cui si salta. Se si fallisce la prova di 4 o meno, si può tentare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per afferrare l'estremità opposta dopo aver fallito il salto. Se si fallisce di 5 o più, si sbaglia il salto e si cade (o atterrare proni, in caso di salto in alto). Le creature con una velocità base sul terreno di 9 metri ricevono bonus razziale +4 alle prove di Acrobazia effettuate per saltare per ogni 3 metri della propria velocità sopra i 9 metri. Le creature con una velocità base sul terreno inferiore a 9 metri ricevono penalità razziale –4 alle

Tabella 4-3: Abilita'

Abiltà	Brb	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	S.A.	Car.
Acrobazia	C	C	—	—	—	C	—	C	—	—	—	Sì	Des*
Addestrare Animali	C	—	—	C	C	—	—	—	C	C	—	No	Car
Artigianato	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sì	Int
Artista della Fuga	—	C	—	—	—	C	—	C	—	—	—	Sì	Des*
Camuffare	—	C	—	—	—	C	—	—	—	—	—	Sì	Car
Cavalcare	C	—	—	C	C	—	—	C	C	C	—	Sì	Des*
Conoscenze (arcane)	—	C	C	—	—	—	C	—	—	—	C	No	Int
Conoscenze (dungeon)	—	C	—	—	C	C	—	—	C	C	—	No	Int
Conoscenze (ingegneria)	—	C	—	—	C	—	C	—	—	—	—	No	Int
Conoscenze (geografia)	—	C	—	C	—	—	C	—	—	C	—	No	Int
Conoscenze (storia)	—	C	C	—	—	—	C	C	—	—	—	No	Int
Conoscenze (locali)	—	C	—	—	—	C	C	—	—	—	—	No	Int
Conoscenze (natura)	C	C	—	C	—	—	C	—	—	C	—	No	Int
Conoscenze (nobiltà)	—	C	C	—	—	—	C	—	C	—	—	No	Int
Conoscenze (piani)	—	C	C	—	—	—	C	—	—	—	—	No	Int
Conoscenze (religioni)	—	C	C	—	—	—	C	C	C	—	—	No	Int
Diplomazia	—	C	C	—	—	C	—	—	C	—	—	Sì	Car
Disattivare Congegni	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	No	Des*
Furtività	—	C	—	—	—	C	—	C	—	C	—	Sì	Des*
Guarire	—	—	C	C	—	—	—	—	C	C	—	Sì	Sag
Intimidire	C	C	—	—	C	C	—	C	—	C	C	Sì	Car
Intrattenere	—	C	—	—	—	C	—	C	—	—	—	Sì	Car
Intuizione	—	C	C	—	—	C	—	C	C	—	—	Sì	Sag
Linguistica	—	C	C	—	—	C	C	—	—	—	—	No	Int
Nuotare	C	—	—	C	C	C	—	C	C	—	—	Sì	For*
Percezione	C	C	—	C	—	C	—	C	—	C	—	Sì	Sag
Professione	—	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	No	Sag
Raggirare	—	C	—	—	—	C	—	—	—	—	C	Sì	Car
Rapidità di Mano	—	C	—	—	—	C	—	—	—	—	—	No	Des*
Sapienza Magica	—	C	C	C	—	—	C	—	C	C	C	No	Int
Scalare	C	C	—	C	C	C	—	C	—	C	—	Sì	For*
Sopravvivenza	C	—	—	C	C	C	—	—	—	—	—	Sì	Sag
Utilizzare Congegni Magici	—	C	—	—	—	C	—	—	—	—	C	No	Car
Valutare	—	C	C	—	—	C	C	—	—	—	C	Sì	Int
Volare	—	—	—	C	—	—	C	—	—	—	C	Sì	Des*

C = Abilità di classe; * Si applica la penalità di armatura alla prova

prove di Acrobazia effettuate per saltare per ogni 3 metri della propria velocità sotto i 9 metri. Nessun salto permette di eccedere il proprio movimento massimo per round. In caso di salto con rincorsa, il risultato della prova di Acrobazia indica la distanza percorsa nel salto (e se la prova fallisce, la distanza alla quale si atterra e si cade proni). Dimezzare questo risultato per un salto da fermo in lungo per determinare la distanza alla quale si atterra.

Se si salta in basso intenzionalmente, anche in conseguenza di un salto fallito, una prova di Acrobazia con CD 15 permette di ignorare i primi 3 metri di caduta, sebbene si finisca sempre proni se si subiscono danni da caduta. Vedi le regole relative alla caduta al Capitolo 13 per maggiori dettagli.

Salto in lungo	CD di Acrobazia
1,5 m	5
3 m	10
4,5 m	15
6 m	20
Più di 6 m	+5 ogni 1,5 metri

Salto in alto	CD di Acrobazia
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
120 cm	16
Più di 120 cm	+4 ogni 30 cm

Alcune condizioni possono influire sulle probabilità di successo delle prove di Acrobazia. I modificatori seguenti alle CD del bersaglio si applicano a tutte le prove di Acrobazia. I modificatori si sommano l'uno con l'altro, ma solo quello più grave per ogni diversa condizione che si applica alla prova.

La superficie è ...	Modificatore alla CD
Leggermente ostruita (sassolini, sabbia)	+2
Molto ostruita (caverna, macerie)	+5
Leggermente scivolosa (umidità)	+2
Molto scivolosa (ghiaccio)	+5
Leggermente pendente (<45°)	+2
Molto pendente (>45°)	+5
Leggermente instabile (barca in acque agitate)	+2
Moderatamente instabile (barca in una tempesta)	+5
Molto instabile (terremoto)	+10
Muoversi a piena velocità su superfici strette o precarie	+5*

* Non si applica alle prove effettuate per saltare.

Azione: Nessuna. Una prova di Acrobazia è effettuata come parte di un'altra azione o come reazione ad una situazione.

Speciale: Se si hanno 3 o più gradi in Acrobazia si ottiene bonus di schivare +3 alla CA quando si combatte sulla difensiva invece del solito +2, e bonus di schivare +6 alla CA, quando si esegue l'azione di difesa totale invece del solito +4.

Se si possiede il talento Acrobatico, si riceve un bonus alle prove di Acrobazia (vedi Capitolo 5).

ADDESTRARE ANIMALI (Car; Solo con addestramento)

Con questa abilità si possono addestrare gli animali, insegnare loro dei semplici comandi da seguire, o addomesticarli.

Prova: La CD dipende da ciò che si sta cercando di fare.

Azione	CD di Addestrare Animali
Gestire un animale	10
"Spingere" un animale	25
Insegnare comandi a un animale	15 o 20*
Addestrare un animale per un compito generico	15 o 20*
Allevare un animale selvatico	15 + DV dell'animale

* Vedi di seguito lo specifico comando o compito.

Gestire un animale: Questa azione riguarda dare ordine ad un animale di eseguire un'azione o comando che conosce. Se l'animale è ferito o ha subito danni non letali o danni ai punteggi di caratteristica, la CD aumenta di 2. Se la prova riesce, l'animale svolge l'impresa o il comando con la sua azione successiva.

"Spingere" un animale: Spingere un animale significa fargli svolgere un'impresa o comando che non conosce ma che è fisicamente in grado di compiere. Questa categoria comprende anche il fare svolgere ad un animale una marcia forzata od obbligarlo ad andare veloce per più di 1 ora tra un turno di riposo e un altro. Se l'animale è ferito o ha subito danni non letali o danni ai punteggi di caratteristica, la CD aumenta di 2. Se la prova riesce, l'animale svolge l'impresa o il comando con la sua azione successiva.

Insegnare comandi a un animale: Si può insegnare ad un animale un comando specifico con una settimana di lavoro e una prova riuscita di Addestrare Animali alla CD indicata. Un animale con un punteggio di Intelligenza di 1 può apprendere un massimo di tre comandi, mentre un animale con un punteggio di Intelligenza pari a 2 può apprendere un massimo di sei comandi. Possibili comandi (e le CD associate) comprendono, ma non sono necessariamente limitati ai seguenti.

- "Annusa" (CD 20): L'animale segue le tracce dell'odore che gli viene fatto annusare. (Richiede che l'animale possieda la capacità fiuto).
- "Attacca" (CD 20): L'animale attacca i nemici. Si può indicare una particolare creatura che si desidera far attaccare dall'animale e questo, se è in grado, eseguirà il compito. Normalmente, un animale attaccherà solo umanoidi, umanoidi mostruosi, giganti o altri animali. Insegnare ad un animale ad attaccare tutte le creature (comprese creature innaturali come non morti e aberrazioni) conta come due comandi.
- "Cerca" (CD 15): L'animale si muove in un'area alla ricerca di qualsiasi cosa palesemente vivente o animata.
- "Difendi" (CD 20): L'animale difende il personaggio (o è pronto a difenderlo se non c'è nessuna minaccia evidente), anche senza ricevere alcun ordine. In alternativa, si può comandare all'animale di difendere un altro personaggio specifico.
- "Fermo" (CD 15): L'animale resta sul posto, aspettando il ritorno del personaggio. Non si mette ad aggredire le creature di passaggio, ma si difende se viene attaccato.
- "Indietro" (CD 15): L'animale interrompe l'attacco o si ritira in qualche modo. Un animale che non conosce questo comando continua a combattere finché non deve fuggire (a causa di ferite, effetti di paura o simili) o il suo avversario non viene sconfitto.
- "Intrattieni" (CD) 15: L'animale esegue diversi semplici comandi, come mettersi seduto, rotolarsi, ruggire o abbaiare e così via.
- "Lavora" (CD 15): L'animale tira o spinge un carico medio o pesante.
- "Proteggi" (CD 20): L'animale resta sul posto e impedisce ad altri di avvicinarsi.
- "Recupera" (CD 15): L'animale si reca a recuperare una cosa. Se non gli viene indicato un oggetto specifico, l'animale recupera un oggetto a caso.
- "Segui" (CD 15): L'animale segue il personaggio da vicino, anche in luoghi dove normalmente non si recherebbe.
- "Vieni" (CD 15): L'animale torna dal padrone, anche se normalmente non lo farebbe.

Addestrare un animale per un compito generico: Piuttosto che insegnare ad un animale singoli comandi, lo si può semplicemente addestrare ad un compito generico. Essenzialmente, il compito dell'animale rappresenta una serie selezionata di comandi conosciuti che rientrano in uno schema comune, come fare la guardia o lavori di fatica. L'animale deve soddisfare tutti i normali prerequisiti per tutti i comandi compresi nel pacchetto di addestramento. Se il pacchetto comprende più di tre comandi, l'animale deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 2 o più.

Un animale può essere addestrato per un solo compito generico, e se la creatura è in grado di apprendere ulteriori comandi (oltre quelli inclusi nel suo compito generico) può farlo. Addestrare un animale per un compito richiede meno prove dell'insegnare singoli comandi, ma non meno tempo.

- Cacciare (CD 20): Un animale addestrato a cacciare conosce i comandi annusa, attacca, cerca, indietro, recupera, segui. Insegnare ad un animale a cacciare richiede 6 settimane.
- Cavalcare (CD 15): Un animale addestrato a portare un cavaliere conosce i comandi fermo, segui, vieni. Addestrare un animale ad essere cavalcato richiede 3 settimane.
- Cavalcare in combattimento (CD 20): Un animale addestrato a portare un cavaliere in combattimento, conosce i comandi attacca, difendi, indietro, proteggi, segui, vieni. Addestrare un animale a cavalcare in combattimento richiede sei settimane. Si può anche "migliorare" un animale addestrato a cavalcare in uno addestrato a cavalcare in combattimento impiegando 3 settimane e superando una prova di Addestrare Animali con CD 20. Il nuovo compito generico e comando rimpiazzano completamente il precedente compito dell'animale e qualsiasi comando conoscesse già. Cavalli e cani da galoppo sono già addestrati a portare un cavaliere in combattimento.
- Combattere (CD 20): Un animale addestrato ad entrare in combattimento conosce i comandi attacca, fermo e indietro. Addestrare un animale a combattere richiede 3 settimane.
- Intrattenere (CD 15): Un animale addestrato ad intrattenere conosce i comandi fermo, intrattieni, recupera, segui, vieni. Addestrare un animale ad intrattenere richiede 5 settimane.
- Lavori pesanti (CD 15): Un animale addestrato a svolgere lavori pesanti conosce i comandi lavora e vieni. Addestrare un animale a svolgere lavori pesanti richiede 2 settimane.
- Proteggere (CD 20): Un animale addestrato a proteggere conosce i comandi attacca, difendi, indietro, proteggi. Addestrare un animale a proteggere richiede 4 settimane.

Allevare un animale selvatico: Allevare un animale significa crescere una creatura selvatica fin da piccola per farla diventare addomesticata. Un allevatore può crescere fino a tre creature della stessa specie alla volta.

Un animale addomesticato con successo può apprendere dei comandi mentre viene cresciuto, oppure può apprenderli più tardi come un animale addomesticato.

Azione: Varie. Gestire un animale è un'azione di movimento, mentre spingere un animale è un'azione di round completo. (Un druido o ranger può gestire il suo compagno animale con un'azione gratuita o spingerlo con un azione di movimento). Per compiti che richiedono dei prolungati periodi di tempo, bisogna spendere metà del tempo (al ritmo di 3 ore al giorno per animale addestrato) al lavoro sul completamento del compito prima di poter tentare una prova di Addestrare Animali. Se la prova fallisce, il tentativo di insegnare, allevare o addestrare l'animale fallisce e non c'è bisogno di completare il periodo di insegnamento, allevamento o addestramento. Se il periodo viene interrotto o il compito non è portato termine, il tentativo di insegnare, allevare o addestrare l'animale fallisce automaticamente.

Ritentare: Sì, tranne per allevare un animale.

Speciale: Si può utilizzare questa abilità su una creatura con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 che non sia un animale, ma la CD di qualsiasi prova aumenta di 5. Queste creature hanno lo stesso limite sui comandi apprendibili di un animale.

Un ranger o druido ricevono bonus di circostanza +4 alle prove di Addestrare Animali con il loro compagno animale.

Inoltre, il compagno animale di un ranger o druido conosce uno o più comandi bonus, che non vengono conteggiati per il normale limite di comandi conosciuti e non richiedono alcun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali per essere appresi.

Se si possiede il talento Affinità Animale, si riceve un bonus alle prove di Addestrare Animali (vedi Capitolo 5).

Senza addestramento: Se non si hanno gradi in Addestrare Animali, si può utilizzare una prova di Carisma per gestire e spingere animali domestici, ma non si può insegnare, allevare o addestrare animali. Un druido o ranger senza gradi in Addestrare Animali può utilizzare una prova di Carisma per gestire e spingere il suo compagno animale, ma non può insegnare, allevare o addestrare altri animali non domestici.

Artigianato (Int)

Con questa abilità si possono di creare oggetti di un tipo specifico, come armi o armature. Come Conoscenze, Intrattenere e Professione, Artigianato è in realtà un certo numero di abilità separate. Infatti, si possono avere diverse abilità di Artigianato, ognuna con i suoi gradi. Le abilità di artigianato più comuni sono: alchimia, calligrafia, carpenteria, ceramica, costruire archi, costruire navi, costruire trappole, fabbricare armature, fabbricare armi, ferramenta, intessere ceste, lavorare pellami, lavori in

Tabella 4-4: Abilita' di Artigianato

Oggetto	Abilità di Artigianato	CD di Artigianato
Acido	Alchimia	15
Bastone del fumo, fuoco dell'alchimista o tizzone ardente	Alchimia	20
Antitossina, borsa dell'impedimento, pietra del tuono o verga del sole	Alchimia	25
Arco lungo o corto	Costruire archi	12
Arco lungo composito o arco corto composito	Costruire archi	15
Arco lungo composito o arco corto composito con alto punteggio di Forza	Costruire archi	15 + (2 × valore)
Trappola meccanica	Costruire trappole	Variabile*
Armatura o scudo	Fabbricare armature	10 + bonus
Balestra o dardi	Fabbricare armi	15
Arma semplice da mischia o da lancio	Fabbricare armi	12
Arma da guerra da mischia o da lancio	Fabbricare armi	15
Arma esotica da mischia o da lancio	Fabbricare armi	18
Oggetto molto semplice (cucchiaio di legno)	Variabile	5
Oggetto comune (pentola di ferro)	Variabile	10
Oggetto d'alta qualità (campana)	Variabile	15
Oggetto complesso o superiore (serratura)	Variabile	20

* Le trappole hanno delle proprie regole per essere costruite (vedi Capitolo 13).

muratura, metallurgia, pittura, oreficeria, rilegare libri, riparare scarpe, scultura, tessitura.

Un'abilità di Artigianato è specializzata nella creazione di qualcosa; se non è così, allora è una Professione.

Prova: È possibile praticare il mestiere con un buon stipendio, guadagnando la metà del risultato della prova in monete d'oro per ogni settimana di lavoro. Il personaggio sa come utilizzare gli strumenti del mestiere, come eseguire le mansioni giornaliere del lavoro, come supervisionare aiutanti inesperti e come risolvere i problemi più comuni. (I lavoratori inesperti e gli assistenti guadagnano una media di 1 moneta d'argento al giorno).

Tuttavia, la funzione base dell'abilità Artigianato è di permettere di realizzare un oggetto del tipo appropriato. La CD dipende dalla difficoltà dell'oggetto che deve essere creato. La CD, i risultati della prova e il prezzo dell'oggetto determinano quanto tempo occorre per realizzarlo. Il prezzo dell'oggetto finito determina anche il costo delle materie prime.

In alcuni casi, l'incantesimo *fabbricare* può essere utilizzato per ottenere i risultati di una prova di Artigianato senza dover effettuare alcun tiro. Tuttavia, è necessario effettuare una prova di Artigianato appropriata quando si utilizza l'incantesimo per realizzare oggetti che richiedono un elevato grado di abilità manifatturiera.

Una prova di Artigianato in relazione a oggetti lavorati in legno, in congiunzione con l'incantesimo *legno in ferro*, permette di realizzare oggetti in legno della consistenza dell'acciaio.

Quando si lancia l'incantesimo *creazione minore*, è necessario superare una prova appropriata di Artigianato per costruire un oggetto complesso.

Sono richiesti gli arnesi da artigiano per avere le migliori possibilità di successo; se vengono invece utilizzati degli attrezzi improvvisati, la prova deve essere effettuata con penalità di circostanza –2. Viceversa, utilizzando degli attrezzi perfetti si ottiene bonus di circostanza +2.

Per determinare quanto tempo e denaro sono necessari per realizzare un oggetto, occorre seguire questi passi:

1. Trovare il prezzo dell'oggetto in monete d'argento (1 mo = 10 ma).
2. Trovare la CD dell'oggetto dalla Tabella 4–4.
3. Pagare 1/3 del prezzo dell'oggetto in materie prime.
4. Effettuare una prova di Artigianato che rappresenti una settimana di lavoro. Se la prova viene effettuata con successo, bisogna moltiplicare il risultato per la CD. Se il risultato × la CD è pari al prezzo dell'oggetto in monete d'argento, allora l'oggetto è stato completato. (Se il risultato × la CD è pari al doppio o al triplo del prezzo dell'oggetto in monete d'argento, allora l'oggetto e stato completato in metà o in un terzo del tempo. Altri multipli della CD riducono il tempo di conseguenza). Se il risultato × la CD è inferiore al prezzo, allora rappresenta i progressi fatti durante la settimana. Occorre trascrivere il risultato ed effettuare un'altra prova di Artigianato per la settimana successiva. Ogni settimana si ottengono dei progressi fino a quando il totale raggiunge il prezzo dell'oggetto in monete d'argento. Se la prova è fallita di 4 o meno, per quella settimana non ci sono progressi. Se è fallita di 5 o più, metà delle materie prime vengono sprecate ed è necessario pagare di nuovo metà del costo, originario delle materie prime.

Progressi al giorno: Si possono effettuare prove giorno per giorno invece che per settimana, e in questo caso il progresso (risultato della prova × CD) dovrebbe essere diviso per il numero dei giorni della settimana.

Creare oggetti perfetti: Si può creare un oggetto perfetto: un'arma, un'armatura, uno scudo o un attrezzo che conferisce un bonus per il suo uso per la sua eccezionale fattura. Per creare una versione perfetta di un oggetto, si deve creare la componente perfetta come se si trattasse di un oggetto distinto in aggiunta all'oggetto standard. La componente perfetta ha il suo prezzo (300 mo per un'arma e 150 mo per un'armatura o uno scudo) e la CD di Artigianato è 20. Una volta completate sia la componente standard che la componente perfetta, si ottiene l'oggetto perfetto. Il costo per la componente perfetta è un terzo dell'ammontare indicato, proprio come il costo delle materie prime.

Riparare oggetti: Generalmente è possibile riparare un oggetto alla stessa CD necessaria per realizzarlo la prima volta. Il prezzo per riparare un oggetto è un quinto del prezzo dell'oggetto.

Azione: Non si applica. Le prove di Artigianato sono svolte in giorni o settimane (vedi sopra).

Ritentare: Sì, ma ogni volta che la prova è fallita di 5 o più, metà delle materie prime sono sprecate e si deve pagare nuovamente la metà del costo delle materie prime.

Speciale: Si può aggiungere volontariamente +10 alla CD indicata per costruire un oggetto. Ciò permette di creare gli oggetti più rapidamente (dato che si sta moltiplicando questa CD più alta per il risultato della prova di Artigianato per determinare il progresso). Si deve decidere se aumentare o meno la CD prima di compiere la prova settimanale o giornaliera.

Per creare un oggetto utilizzando Artigianato (alchimia), è necessario essere in possesso di un equipaggiamento alchemico. Se si lavora in una città, è possibile comprare il materiale occorrente come parte del costo in materie prime per creare l'oggetto, ma l'equipaggiamento alchemico è difficile o impossibile da trovare in certi posti. Acquistare e mantenere un laboratorio da alchimista fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Artigianato (alchimia), per avere gli attrezzi perfetti per il lavoro, ma non influenza il costo di alcun oggetto creato utilizzando l'abilità.

Gli gnomi ricevono bonus +2 alle prove di Artigianato o Professione di loro scelta.

ARTISTA DELLA FUGA (Des; Penalità di armatura alla prova)

Con questa abilità ci si può liberare da legacci o sottrarsi dalla lotta.

Prova: La tabella seguente mostra le CD per sfuggire a varie forme di impedimenti.

Corde: La CD della prova di Artista della Fuga è pari al Bonus da Manovra in Combattimento di chi lega +20.

Manette e manette perfette: Le manette hanno una CD stabilita al momento della costruzione (vedi tabella).

Spazio ristretto: Questa è la CD per passare attraverso uno spazio in cui sta la testa ma non le spalle. Se lo spazio è lungo, potrebbero occorrere più prove. Non è possibile passare attraverso uno spazio in cui non passa neanche la testa.

Lottatore: È possibile effettuare una prova di Artista della Fuga al posto di una di manovra in combattimento per liberarsi dalla lotta (vedi Capitolo 8) o per passare da immobilizzati a semplice lotta.

Impedimento	CD di Artista della Fuga
Corde/legacci	BMC di chi lega +20
Rete, *animare corde, comandare vegetali, controllare vegetali* o *intralciare*	20
Incantesimo *calappio*	23
Manette	30
Spazio ristretto	30
Manette perfette	35
Lottatore	DMC del lottatore

Azione: Effettuare una prova di Artista della Fuga per liberarsi da corde, manette o altri impedimenti (tranne un lottatore) richiede 1 minuto di lavoro. Liberarsi da una rete o da un incantesimo di *animare corde, comandare vegetali, controllare vegetali* o *intralciare* è un'azione di round completo. Fuggire ad una presa o da essere immobilizzati è un'azione standard. Sgusciare attraverso uno spazio ristretto richiede almeno 1 minuto, forse di più, a seconda di quanto sia lungo lo spazio.

Ritentare: È possibile ritentare se si sta passando attraverso uno spazio ristretto, effettuando più prove di abilità. Se la situazione lo permette, è possibile effettuare prove addizionali, oppure anche prendere 20 se non vi sono azioni contrapposte al tentativo. Se la CD per liberarsi da corde o legacci è maggiore di 20 + il bonus di Artista della Fuga, non è possibile liberarsi usando l'abilità.

Speciale: Se si possiede il talento Furtivo, si riceve un bonus alle prove di Artista della Fuga (vedi Capitolo 5).

CAMUFFARE (Car)

Con questa abilità si può cambiare il proprio aspetto.

Prova: Il risultato della prova di Camuffare determina che successo ha ottenuto il travestimento ed è contrapposto ai risultati delle prove di Percezione degli altri. Tuttavia, se non si attira l'attenzione, gli altri individui non devono effettuare prove di Percezione. Se, al contrario, si attira l'attenzione di persone sospettose (come una guardia che osserva la gente comune attraversare la porta della città), si presume che questi osservatori stiano prendendo 10 alle loro prove di Percezione.

Bisogna effettuare una sola prova di Camuffare anche se più persone effettuano prove di Percezione contrapposte. La prova di Camuffare viene effettuata di nascosto dal GM, in modo che non si sappia se il travestimento è riuscito o meno.

L'efficacia del travestimento dipende in parte da quanto si sta cercando di modificare il proprio aspetto. Camuffare

può essere usato per modificare il proprio aspetto e apparire come una creatura di una categoria di taglia più grande o più piccola della propria, ma non la altera realmente, pertanto essa non cambia ai fini del combattimento.

Camuffamento	Modificatore alla prova
Solo dettagli minori	+5
Camuffato di sesso diverso[1]	–2
Camuffato di razza diversa[1]	–2
Camuffato di diversa categoria d'età[1]	–2[2]
Camuffato di diversa categoria di taglia[1]	–10

1 Questi modificatori sono cumulativi; utilizzare tutti quelli che vanno applicati.

2 Per ogni grado di differenza tra la vera categoria d'età del personaggio e la categoria d'età che si sta fingendo di avere. Le categorie sono: giovane (più giovane della maturità), maturità, mezz'età, vecchiaia, venerabile.

Se si sta impersonando un individuo particolare, coloro che conoscono l'aspetto di quella persona hanno un bonus alle loro prove di Percezione e sono considerati automaticamente sospettosi del personaggio camuffato, così che le prove contrapposte sono sempre richieste.

Familiarità	Modificatore alla prova di Percezione di chi osserva
Conoscenza di vista	+4
Amico o associato	+6
Amico del cuore	+8
Intimo	+10

Un individuo effettua una prova di Percezione subito dopo un incontro e poi ad ogni ora successiva. Se per caso si incontrano molte creature diverse, ognuna per un tempo breve, bisogna effettuare la prova una volta al giorno o all'ora, utilizzando un modificatore medio di Percezione per il gruppo.

Azione: Creare un travestimento richiede 1d3 × 10 minuti di lavoro. Usare la magia (come l'incantesimo *camuffare se stesso*) riduce questa azione al tempo necessario per lanciare l'incantesimo o attivarne l'effetto.

Ritentare: Sì. Un personaggio può tentare di rifare un travestimento fallito, ma una volta che gli altri sanno che è stato tentato un travestimento saranno più sospettosi.

Speciale: La magia che altera la forma del ricevente, come *alterare se stesso, camuffare se stesso, metamorfosi* e *trasformazione*, garantisce bonus +10 alle prove di Camuffare (vedi le descrizioni dei singoli incantesimi). La magia di divinazione che vede attraverso le illusioni (come *visione del vero*), non permette di vedere attraverso un travestimento comune, ma può negare la componente magica di un travestimento potenziato magicamente.

Occorre effettuare una prova di Camuffare quando si lancia l'incantesimo *simulacro* per determinare la qualità della somiglianza.

Se si ha il talento Ingannevole, si riceve un bonus alle prove di Camuffare (vedi Capitolo 5).

CAVALCARE
(Des; Penalità di armatura alla prova)

Con questa abilità è possibile cavalcare un tipo particolare di cavalcatura, sia essa un cavallo o una più esotica come un grifone o un pegaso. Se si utilizza questa abilità con una cavalcatura inadatta ad essere cavalcata, si subisce penalità –5 alle prove di Cavalcare.

Prova: Tipiche azioni di cavalcare non richiedono prove. Si può sellare, montare, cavalcare e smontare da una cavalcatura senza problemi. Alcune azioni richiedono prove.

Azione	CD di Cavalcare
Guidare con le ginocchia	5
Rimanere in sella	5
Combattere con una cavalcatura addestrata	10
Copertura	15
Caduta morbida	15
Salto	15
Spronare cavalcatura	15
Controllare cavalcatura in battaglia	20
Montare o smontare veloce	20

Guidare con le ginocchia: Si può reagire istantaneamente per guidare la cavalcatura con le ginocchia in modo da poter utilizzare entrambe le mani in combattimento. La prova di Cavalcare deve essere effettuata all'inizio del proprio turno. Se si fallisce, si può usare una sola mano durante quel round poiché l'altra serve per controllare la cavalcatura. Fare ciò non richiede un'azione.

Rimanere in sella: Si può reagire istantaneamente per cercare di evitare di cadere quando la cavalcatura si impenna o scarta all'improvviso o quando si subisce danno. Questo uso non richiede un'azione.

Combattere con una cavalcatura addestrata: Se si dirige la propria cavalcatura da guerra ad attaccare in combattimento, si può utilizzare il proprio attacco (o attacchi) normalmente. Quest'uso è un'azione gratuita.

Copertura: Si può reagire istantaneamente abbassandosi e aggrappandosi al fianco della cavalcatura per usarla come copertura. Non si può attaccare né lanciare incantesimi mentre si utilizza la cavalcatura come copertura. Se si fallisce la prova di Cavalcare, non si ottiene il vantaggio della copertura. Usare questa opzione è un'azione immediata, mentre recuperare la posizione è un'azione di movimento (non è richiesta alcuna prova).

Caduta morbida: Si reagisce istantaneamente per tentare di non subire danni quando si cade dalla cavalcatura. Se la prova

di Cavalcare fallisce, si subiscono 1d6 danni per la caduta e si cade a terra proni. Quest'uso non richiede un'azione.

Salto: Si può far saltare gli ostacoli alla cavalcatura come parte del suo movimento. Si deve utilizzare il modificatore di abilità Cavalcare del personaggio o il modificatore di abilità Saltare della cavalcatura, quello più basso, per vedere quanto lontano la cavalcatura può saltare. Se si fallisce la prova di Cavalcare, si cade dalla cavalcatura durante il salto e si subiscono danni da caduta (minimo 1d6 danni). Quest'uso non richiede un'azione, ma fa parte del movimento della cavalcatura.

Spronare cavalcatura: Si può spronare una cavalcatura ad andare più veloce con un'azione di movimento. Una prova riuscita di Cavalcare aumenta la velocità della cavalcatura di 3 metri per 1 round ma infligge 1d3 danni alla creatura. Si può usare questa capacità ogni round, ma la cavalcatura diventa affaticata dopo un numero di round pari al suo punteggio di Costituzione. Questa capacità non può essere impiegata su una cavalcatura affaticata.

Controllare cavalcatura in battaglia: Come azione di movimento, si può tentare di controllare un cavallo leggero, un pony, un cavallo pesante o un'altra cavalcatura non addestrata a combattere mentre è in combattimento. Se la prova di Cavalcare fallisce, non si può fare altro in quel round. Non è necessario effettuare prove per cavalli e pony addestrati per il combattimento.

Montare o smontare veloce: Si può montare o smontare da una cavalcatura fino ad una taglia più grande della propria come azione gratuita, purché si disponga ancora di un'azione di movimento per quel round. Se la prova di Cavalcare fallisce, montare o smontare è un'azione di movimento. Non si può tentare di montare o smontare velocemente da una cavalcatura che sia più di una taglia più grande della propria.

Azione: Varie. Montare o smontare normalmente è un'azione di movimento. Le altre azioni sono azioni di movimento, azioni gratuite o non sono azioni come indicato sopra.

Speciale: È possibile cavalcare senza sella, ma si applica penalità –5 a tutte le prove di Cavalcare.

Se si possiede il talento Affinità Animale, si riceve un bonus alle prove di Cavalcare.

Se la cavalcatura è dotata di una sella militare, conferisce bonus di circostanza +2 alle prove di Cavalcare per rimanere in sella.

L'abilita Cavalcare è un prerequisito per i talenti Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Tirare in Sella e Travolgere.

CONOSCENZE (Int; Solo con addestramento)

Con questa abilità, si è istruiti in un campo di studi e si è in grado di rispondere a domande semplici e complesse. Come le abilità Artigianato e Professione, Conoscenze in realtà comprende una serie di specializzazioni diverse. Di seguito sono elencati i tipici campi di studio.

- Arcane (misteri antichi, tradizioni magiche, simboli arcani, frasi criptiche, costrutti, draghi, bestie magiche)
- Dungeon (aberrazioni, caverne, melme, esplorazioni sotterranee)
- Geografia (territori, terreni, clima, popolazione)
- Ingegneria (costruzioni, acquedotti, ponti, fortificazioni)
- Locali (leggende, personalità, abitanti, leggi, costumi, tradizioni, umanoidi)
- Natura (animali, folletti, giganti, umanoidi mostruosi, vegetali, stagioni e cicli, tempo atmosferico, parassiti)
- Nobiltà (lignaggi, araldica, regalità)
- Piani (Piani Interni, Piani Esterni, Piano Astrale, Piano Etereo, esterni, magia legata ai piani)
- Religioni (divinità, mitologia, tradizione ecclesiastica, simboli sacri, non morti)
- Storia (guerre, colonie, migrazioni, fondazione di città).

Prova: Rispondere a una domanda nel proprio campo di studio ha CD 10 (per domande decisamente facili), 15 (per domande base), 20 o 30 (per domande molto complesse).

Si può utilizzare questa abilità per identificare mostri e i loro poteri speciali o vulnerabilità. In generale, la CD di queste prove è pari a 10 + il GS del mostro. Per mostri comuni, come i goblin, la CD della prova è pari a 5 + il GS del mostro. Per i mostri particolarmente rari, come un tarrasque, la CD della prova è pari a 15 + il GS del mostro, o superiore. Una prova riuscita permette di ricordare un'informazione utile riguardante il mostro. Per ogni 5 punti per cui la prova eccede la CD, si può ricordare un'ulteriore informazione. Molte delle abilità di Conoscenze hanno usi specifici, come indicato nella Tabella 4–6.

Azione: Generalmente nessuna. Nella maggior parte dei casi compiere una prova di Conoscenze non richiede un'azione (ma vedi Senza addestramento, sotto).

Ritentare: No. Il tiro rappresenta le conoscenze possedute e meditare una seconda volta su un argomento non permette di sapere qualcosa che già non si sapeva prima.

Senza addestramento: Non si può effettuare una prova di Conoscenze senza addestramento che abbia una CD superiore a 10. Se si ha accesso ad una biblioteca ben fornita che tratta un argomento specifico, questo limite non si applica. Il tempo necessario per effettuare prove usando una biblioteca, però, aumenta a 1d4 ore. Biblioteche particolarmente complete potrebbero concedere un bonus alle prove di Conoscenze riguardanti gli argomenti di cui trattano.

DIPLOMAZIA (Car)

Con questa abilità si possono persuadere gli altri ad essere d'accordo con i propri argomenti, risolvere diverbi, e raccogliere preziose informazioni e dicerie dalle persone. L'abilità è anche usata per negoziare in modo efficace con la giusta etichetta e condotta adatta alla situazione controversa.

Tabella 4-6: CD di Conoscenze

Azione	Abilità di Conoscenza	CD
Identificare auree mentre si usa *individuazione del magico*	Arcane	15 + livello dell'incantesimo
Identificare l'effetto attivo di un incantesimo	Arcane	20 + livello dell'incantesimo
Identificare materiali manufatti dalla magia	Arcane	20 + livello dell'incantesimo
Identificare un incantesimo diretto contro di sè	Arcane	25 + livello dell'incantesimo
Identificare gli incantesimi lanciati usando specifiche componenti materiali	Arcane	20
Identificare un pericolo sotterraneo	Dungeon	15 + GS del pericolo
Identificare un minerale, una roccia o un metallo	Dungeon	10
Determinare la pendenza	Dungeon	15
Determinare la profondità sottoterra	Dungeon	20
Identificare una costruzione pericolante	Ingegneria	10
Determinare l'età e lo stile archietettonico di un edificio	Ingegneria	15
Determinare i punti deboli di una struttura	Ingegneria	20
Identificare l'etnia di una creatura o il suo dialetto	Geografia	10
Riconoscere le caratteristiche regionali del terreno	Geografia	15
Conoscere la posizione della comunità più vicina o di un sito degno di nota	Geografia	20
Conoscere un evento recente o storicamente importante	Storia	10
Determinare la data approssimativa di un evento specifico	Storia	15
Conoscere un evento poco noto o di storia antica	Storia	20
Conoscere le leggi e i governanti locali, e i luoghi popolari	Locali	10
Conoscere una diceria comune o una tradizione locale	Locali	15
Conoscere organizzazioni segrete, i loro capi e la loro ubicazione	Locali	20
Identificare un pericolo naturale	Natura	15 + GS del pericolo
Identificare una pianta o un animale comune	Natura	10
Identificare un fenomeno atmosferico innaturale	Natura	15
Determinare una caratteristica naturale artificiale	Natura	20
Conoscere i governanti attuali e i loro simboli	Nobiltà	10
Conoscere il galateo	Nobiltà	15
Conoscere la linea di successione	Nobiltà	20
Conoscere il nome dei piani	Piani	10
Riconoscere il piano in cui ci si trova	Piani	15
Identificare l'origine planare di una creatura	Piani	20
Riconoscere il simbolo o il clero di una divinità comune	Religioni	10
Conoscere mitologie e dogmi comuni	Religioni	15
Riconoscere il simbolo o il clero di una divinità poco nota	Religioni	20
Identificare le capacità e le debolezze di un mostro	Variabile	10 + GS del mostro

Prova: Si può cambiare l'atteggiamento iniziale dei personaggi non giocanti con una prova effettuata con successo. Durante le contrattazioni i negoziatori effettuano prove contrapposte di Diplomazia per vedere chi ottiene vantaggi. La CD della prova dall'atteggiamento iniziale della creatura è modificata dal suo punteggio di Carisma. Se la prova riesce, l'atteggiamento del personaggio viene migliorato di un grado. Per ogni 5 punti in cui il risultato della prova supera la CD, l'atteggiamento del personaggio aumenta di un grado addizionale. L'atteggiamento di una creatura non può essere spostato di più di due gradi in questo modo, sebbene il GM possa ignorare questa regola in alcune situazioni. Se si fallisce la prova di 4 o meno, l'atteggiamento del personaggio resta inalterato. Se si fallisce di 5 o più, l'atteggiamento del personaggio scende di un grado.

Non si può usare Diplomazia contro una creatura che non è in grado di capire o ha un'Intelligenza di 3 o meno. Diplomazia è in genere inefficace in combattimento e contro creature che intendono ferire il personaggio o i suoi alleati nell'immediato futuro. Qualsiasi variazione di atteggiamento causata da Diplomazia in genere dura 1d4 ore ma può durare di più o di meno in base alla situazione (a discrezione del GM).

Atteggiamento iniziale	CD di Diplomazia
Ostile	25 + modificatore di Car della creatura
Maldisposto	20 + modificatore di Car della creatura
Indifferente	15 + modificatore di Car della creatura
Amichevole	10 + modificatore di Car della creatura
Premuroso	0 + modificatore di Car della creatura

Se l'atteggiamento della creatura nei propri confronti è almeno indifferente, si può farle delle richieste. Ciò è una prova aggiuntiva di Diplomazia, usando l'atteggiamento corrente della creatura per determinare la CD base, con uno dei seguenti modificatori. Una volta che l'atteggiamento della creatura si è spostato a premuroso, la creatura soddisferà la maggior parte delle richieste senza una prova, a meno che la richiesta non sia contro la sua natura o la mette in serio pericolo. Alcune richieste falliscono automaticamente se sono contro la natura della creatura o i suoi valori, a discrezione del GM.

Richiesta	Modificatore alla CD di Diplomazia
Dare semplici consigli o direzioni	–5
Dare consigli specifici	+0
Dare un semplice aiuto	+0
Rivelare un segreto poco importante	+5
Dare un aiuto complicato e lungo	+5
Dare un aiuto pericoloso	+10
Rivelare un segreto importante	+10 o più
Dare un aiuto che potrebbe essere punito	+15 o più
Richieste addizionali	+5 per richiesta

Raccogliere informazioni: Si può anche utilizzare Diplomazia per raccogliere informazioni su un argomento o individuo specifico. Per fare questo, occorre passare almeno 1d4 ore a saggiare l'opinione della gente in locande, mercati e altri luoghi simili. La CD di questa prova dipende dalla notorietà delle informazioni raccolte, ma per i fatti o le dicerie comunemente noti è 10. Per conoscenze oscure o segrete, la CD può aumentare a 20 o più. Il GM potrebbe decidere che alcuni argomenti siano semplicemente sconosciuti alle gente comune.

Azione: Cambiare l'atteggiamento degli altri con una prova di Diplomazia generalmente richiede 1 minuto intero di interazione continua. Una prova di Diplomazia effettuata per una richiesta richiede 1 o più round di interazione, in base alla complessità della richiesta. Usare Diplomazia per raccogliere informazioni richiede 1d4 ore di ricerca di notizie ed informatori.

Ritentare: Non si può utilizzare Diplomazia per influenzare l'atteggiamento di una data creatura più di una volta in un periodo di 24 ore. Se la richiesta viene rifiutata, il risultato non cambia con prove addizionali, sebbene si possano fare altre richieste. Le prove di Diplomazia effettuate per raccogliere informazioni si possono ritentare.

Speciale: Se si possiede il talento Persuasivo, si riceve un bonus alle prove di Diplomazia (vedi Capitolo 5).

Disattivare Congegni (Des; Penalità di armatura alla prova; Solo con addestramento)

Con questa abilità si possono disarmare trappole e aprire serrature, sabotare congegni meccanici semplici, come le catapulte, le ruote di un carro o le porte.

Prova: Quando si tenta di disarmare una trappola o un altro congegno la prova di Disattivare Congegni è fatta in segreto in modo che non si sappia se il tentativo è riuscito o meno. La CD per effettuarla dipende da quanto è complicato il meccanismo. Se la prova riesce, si disattiva il congegno. Se si fallisce di 4 o meno, si può tentare nuovamente. Se si fallisce la prova con un margine di 5 o più, qualcosa non ha funzionato. Se si tratta di un trappola, viene attivata. Se si tratta di un sabotaggio, si è convinti di aver disattivato il congegno, ma in realtà esso funziona normalmente.

È possibile anche sistemare meccanismi semplici come selle o ruote di carro perché funzionino normalmente per un po' per poi rompersi più tardi (di solito dopo 1d4 round o minuti di utilizzo).

Congegno	Tempo	CD di Disattivare Congegni*	Esempio
Semplice	1 round	10	Bloccare una serratura
Complicato	1d4 round	15	Sabotare una ruota di carro
Difficile	2d4 round	20	Disarmare o riattivare una trappola
Ostico	2d4 round	25	Disarmare una trappola complessa, sabotare astutamente un congegno meccanico

* Se si tenta di non lasciare tracce della manomissione, aggiungere 5 alla CD.

Scassinare serrature: La CD per scassinare una serratura dipende della qualità della serratura. Se non si hanno degli arnesi da scasso, le CD aumentano di 10.

Qualità della serratura	CD di Disattivare Congegni
Semplice	20
Media	25
Buona	30
Superiore	40

Azione: Il tempo necessario per effettuare una prova di Disattivare Congegni dipende dall'azione intrapresa, come indicato. Disattivare un congegno semplice richiede 1 round ed è un'azione di round completo. Un congegno complicato o difficile richiede 1d4 o 2d4 round. Cercare di scassinare una serratura è un'azione di round completo.

Ritentare: Varie. Si possono ritentare prove effettuate per disattivare le trappole se si fallisce di 4 o meno. Le prove fallite di scassinare serrature si possono ritentare.

Speciale: Se si possiede il talento Dita Sottili, si riceve un bonus alle prove di Disattivare Congegni (vedi Capitolo 5).

Un ladro che supera la CD di una trappola di 10 o più può studiarla, capirne il funzionamento ed oltrepassarla senza disarmarla. Un ladro può manipolare una trappola in modo che anche i suoi alleati possano oltrepassarla.

Restrizioni: I personaggi con la capacità di scoprire trappole (come i ladri) possono disarmare trappole magiche. Una trappola magica in genere ha CD 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla.

Anche gli incantesimi *cerchio di teletrasporto, glifo di interdizione, simbolo* e *trappola di fuoco* creano trappole che un ladro può disarmare con una prova riuscita di Disattivare Congegni. *Crescita di spine* e *rocce aguzze,* però, creano pericoli magici contro i quali Disattivare Congegni è inefficace. Vedi le descrizioni degli incantesimi per maggiori dettagli.

FURTIVITÀ (Des; Penalità di armatura alla prova)

Con questa abilità si è in grado di passare inosservati e di colpire gli avversari ignari. Questa abilità comprende nascondersi e muoversi silenziosamente.

Prova: La prova di Nascondersi è contrapposta dalla prova di Percezione di chiunque sia in grado di vedervi. Il personaggio può muoversi fino alla metà della velocità normale per round ed usare Furtività senza penalità. Oltre la metà e fino alla propria piena velocità, si subisce penalità –5. È praticamente impossibile usare Furtività mentre si attacca, si corre o si carica.

Creature di taglia superiore o inferiore alla Media hanno dei bonus o delle penalità a queste prove in base alla categoria di taglia: Piccolissima +16, Minuta +12, Minuscola +8,, Piccola +4, Grande –4, Enorme –8, Mastodontica –12, Colossale –16.

Se si è osservati da qualcuno (si presume tramite il senso della vista, ma è possibile utilizzare anche altri sensi), non si può usare Furtività. Una copertura o occultamento generalmente permettono l'uso di Furtività nei confronti della maggior parte delle creature che usano la vista. Se gli osservatori sono momentaneamente distratti (come con una prova di Raggirare), si può tentare una prova di Furtività. Mentre gli altri distolgono la loro attenzione, è possibile tentare una prova di Furtività, se si riesce a raggiungere un posto nascosto di qualche tipo. Questa prova, tuttavia, è effettuata con penalità –10 poiché bisogna muoversi velocemente.

Cecchino: Se si supera la prova di Furtività ad almeno 3 metri dal bersaglio, si può compiere un attacco a distanza e poi riusare immediatamente Furtività. Si subisce penalità –20 alla prova di Furtività perché bisogna occultarsi dopo il tiro.

Creare un diversivo per nascondersi: Si può utilizzare l'abilità Raggirare per avere un aiuto a Furtività. Una prova di Raggirare effettuata con successo concede il diversivo momentaneo di cui si ha bisogno per tentare di usare Furtività mentre la gente distoglie l'attenzione.

Azione: Generalmente nessuna. Normalmente, la prova di Furtività fa parte del movimento, quindi non richiede un'azione separata. Usare Furtività immediatamente dopo un attacco a distanza (vedi Cecchino, sopra) è un'azione di movimento.

Speciale: Se si è invisibili si riceve bonus +40 alle prove di Furtività se si è immobili, o bonus +20 se si è in movimento.

Se si possiede il talento Furtivo, si riceve un bonus alle prove di Furtività (vedi Capitolo 5).

GUARIRE (Sag)

Con questa abilità si possono curare le ferite e le malattie.

Prova: La CD e l'effetto dipendono da cosa si sta cercando di fare.

Azione	CD di Guarire
Pronto soccorso	15
Cura a lungo termine	15
Trattare ferita di tribolo, *crescita di spine* o *rocce aguzze*	15
Trattare ferite mortali	20
Trattare veleno	CD del tiro salvezza del veleno
Trattare malattia	CD del tiro salvezza della malattia

Pronto soccorso: Di solito, lo si usa per salvare un personaggio morente. Se un personaggio ha punti ferita negativi e ne sta perdendo sempre di più (al ritmo di 1 a round, 1 all'ora o 1 al giorno), è possibile renderlo stabile. Il personaggio stabile non riguadagna punti ferita, ma smette di perderne. Pronto soccorso permette anche di fermare ad un personaggio gli effetti di sanguinamento (vedi Appendice per le regole sul danno da sanguinamento).

Cura a lungo termine: Fornire cure a lungo termine significa curare per un giorno o più una persona ferita. Se la prova di Guarire viene effettuata con successo, permette al paziente di recuperare i suoi punti ferita o punti di caratteristica persi al doppio del ritmo normale: 2 punti ferita per livello per 8 ore di riposo in un giorno, o 4 punti ferita per livello per ogni giorno di completo riposo; 2 punti di caratteristica per 8 ore di riposo al giorno, o 4 punti di caratteristica per ogni giorno di completo riposo.

Ci si può occupare al massimo di sei pazienti per volta. Si necessita di alcuni oggetti e scorte (bende, pomate ecc.) che sono facilmente reperibili nei territori abitati. Fornire cure a lungo termine conta come attività leggera per il guaritore. Non si possono fornire cure a lungo termine a se stessi.

Trattare ferita di tribolo, crescita di spine, rocce aguzze: Una creatura ferita calpestando un tribolo ha la velocità dimezzata. Una prova di Guarire effettuata con successo elimina questa penalità di movimento.

Una creatura ferita da un incantesimo *crescita di spine* o *rocce aguzze* deve superare un tiro salvezza sui Riflessi o subisce delle ferite che riducono la sua velocità ad un terzo. Un altro personaggio può togliere questa penalità spendendo 10 minuti a curare le ferite della vittima e superando una prova di Guarire con la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Trattare ferite mortali: Quando si trattano ferite mortali, si possono ristorare i punti ferita persi da una creatura. Trattare ferite mortali cura 1 punto ferita per livello della creatura. Se si supera la CD di 5 o più, si aggiunge il proprio modificatore di Saggezza (se positivo) alla quantità di ferite curate. Una creatura può beneficiare di una cura di questo tipo solo se non sono passate più di 24 ore da quando è stata ferita e non più di una volta al giorno. Si devono spendere due utilizzi da una borsa del guaritore per trattare ferite mortali. Si subisce penalità –2 alla propria prova di Guarire per ogni utilizzo di cui non si dispone con la borsa del guaritore.

Trattare veleno: Trattare un veleno significa occuparsi di un singolo personaggio che è stato avvelenato e che sta per subire ulteriori danni dal veleno (o subire qualche altro effetto). Ogni volta che il personaggio avvelenato effettua un tiro salvezza contro il veleno, si effettua una prova di Guarire. Se la prova supera la CD del veleno, il personaggio avvelenato riceve bonus di competenza +4 al suo tiro salvezza contro il veleno.

Trattare malattia: Trattare una malattia significa occuparsi di un singolo personaggio malato. Ogni volta che il personaggio malato effettua un tiro salvezza contro gli effetti della malattia, si effettua una prova di Guarire. Se la prova supera la CD della malattia, il personaggio malato riceve bonus di competenza +4 al suo tiro salvezza contro la malattia.

Azione: Fornire il pronto soccorso, trattare ferite di tribolo o trattare veleno è un'azione standard. Trattare una malattia o trattare una creatura ferita da *crescita di spine* o *rocce aguzze* richiede 10 minuti di lavoro. Trattare ferite mortali richiede 1 ora di lavoro. Fornire cure a lungo termine richiede 8 ore di attività leggera.

Ritentare: Varie. In generale, non si può ritentare una prova di Guarire senza essere certi del fallimento della prova originale. Si può sempre ritentare una prova per fornire pronto soccorso, assumendo che il bersaglio del precedente tentativo sia ancora vivo.

Speciale: Un personaggio con il talento Autosufficiente riceve un bonus alle prove di Guarire (vedi Capitolo 5).

Una borsa del guaritore fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Guarire.

INTIMIDIRE (Car)

Con questa si può spaventare un avversario o costringerlo ad agire in modo più conveniente ai propri scopi. L'intimidazione comprende le minacce verbali e il linguaggio del corpo.

Prova: Si può usare Intimidire per costringere un avversario ad agire in modo amichevole nei propri confronti per 1d6 × 10 minuti con una prova riuscita. La CD della prova è pari a 10 + i Dadi Vita del bersaglio + il modificatore di Saggezza del bersaglio. Se si supera la prova, il bersaglio darà le informazioni richieste, compirà azioni che non lo mettano in pericolo, o offrirà un aiuto limitato.(Vedi l'abilità "Diplomazia", pagina 97, per ulteriori dettagli). Dopo che l'effetto termina, l'atteggiamento del bersaglio nei propri confronti diventerà maldisposto e potrebbe fare rapporto alle autorità locali. Se si fallisce la prova di 5 o più, il bersaglio fornirà informazioni errate o inutili, oppure frustrerà gli sforzi del personaggio

Demoralizzare: Si può utilizzare Intimidire anche per rendere scosso un avversario per qualche round. La CD della prova è pari a 10 + i Dadi Vita del bersaglio + il modificatore di Saggezza del bersaglio. Se si supera la prova, il bersaglio rimane scosso per 1 round. La durata aumenta di 1 round ogni 5 punti con cui si supera la CD. Si può demoralizzare un avversario solo se si trova entro 9 metri e se si è chiaramente a portata di vista e udito.

Azione: Cambiare l'atteggiamento di qualcuno richiede 1 minuto di interazione. Demoralizzare è un'azione standard.

Ritentare: Si può ritentare una prova di Intimidire contro lo stesso avversario, ma ad ogni tentativo aggiuntivo la CD aumenta +5. Questo aumento si annulla dopo che è passata 1 ora.

Speciale: Si riceve bonus +4 alla prova di Intimidire per ogni categoria di taglia per cui si è più grande del bersaglio e penalità –4 alla prova c per ogni categoria di taglia per cui si è più piccoli del bersaglio.

Se si possiede il talento Persuasivo, si riceve un bonus alle prove di Intimidire (vedi Capitolo 5).

I mezzorchi ricevono bonus +2 alle prove di Intimidire.

INTRATTENERE (Car)

Con questa abilità si è esperti in diversi tipi di espressione artistica, dal canto al suonare uno strumento. Come Artigianato, Conoscenze e Professione, Intrattenere è in realtà un certo numero di abilità separate. Infatti, si possono avere diverse abilità di Intrattenere, ognuna con i suoi gradi.

Ognuna delle nove categorie dell'abilità Intrattenere comprende diversi metodi, strumenti o tecniche, un piccolo elenco di esempio dei quali viene riportato per ogni categoria di seguito.

- Canto (ballate, cantici, melodie)
- Commedia (barzellette, buffoneria, lazzi)
- Danza (balletti, madrigali, valzer)
- Oratoria (cantastorie, epica, ode)
- Recitazione (commedia, dramma, mimo)
- Strumenti a corda (arpa, liuto, mandolino, violino)
- Strumenti a fiato (flauto, flauto di pan, shawm, tromba, zufolo)
- Strumenti a percussione (campana, campanella, tamburo, gong)
- Strumenti a tastiera (arpicordo, pianoforte, organo)

Prova: Si può impressionare il pubblico con le proprie doti e capacità.

CD di Intrattenere	Intrattenimento
10	Intrattenimento di routine. Cercare di guadagnare qualche soldo suonando in pubblico è praticamente chiedere l'elemosina. Si guadagnano 1d10 mr/giorno.
15	Intrattenimento piacevole. In una città ricca si possono guadagnare 1d10 ma/giorno.
20	Grande spettacolo. In una città ricca si possono guadagnare 3d10 ma/giorno. Col tempo si può essere invitati ad unirsi a una compagnia di professionisti e guadagnare una reputazione a livello regionale.
25	Spettacolo memorabile. In una città ricca si possono guadagnare 1d6 mo/giorno. Col tempo si può attirare l'attenzione di nobili patrocinatori e guadagnare una reputazione a livello nazionale.
30	Spettacolo straordinario. In una città ricca si possono guadagnare 3d6 mo/giorno. Col tempo si può attirare l'attenzione di potenziali patrocinatori lontani e anche di creature extraplanari.

Uno strumento musicale perfetto conferisce bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere che coinvolgono il suo uso.

Azione: Varie. Cercare di guadagnare soldi con un'esibizione in pubblico richiede da una serata di lavoro ad un'intera giornata di esibizioni. Le capacità speciali basate su Intrattenere del bardo sono presentate nella descrizione della classe.

Ritentare: Sì. Ulteriori tentativi sono consentiti, ma non eliminano i fallimenti precedenti e un pubblico che non è stato impressionato in passato avrà sicuramente dei pregiudizi sulle rappresentazioni future. (La CD deve essere aumentata di 2 punti per ogni fallimento precedente).

Speciale: Un bardo deve avere gradi nelle specifiche categorie di Intrattenere per utilizzare alcune delle sue capacità di esibizione bardica. Vedi la sezione Esibizione bardica nella descrizione della classe del bardo, al Capitolo 3, per maggiori dettagli.

INTUIZIONE (Sag)

Con questa abilità si può capire se qualcuno sta mentendo o si possono intuire le sue vere intenzioni.

Prova: Una prova effettuata con successo permette di evitare di essere raggirati (vedi l'abilità Raggirare). È possibile anche utilizzare l'abilità per capire quando si sta tramando qualcosa (sta accadendo qualcosa di strano di cui si è all'oscuro) o per valutare l'onestà di qualcuno.

Azione	CD di Intuizione
Sospetto	20
Percepire ammaliamento	25 o 15
Distinguere un messaggio segreto	Variabile

Sospetto: Quest'uso dell'abilità essenzialmente significa fare una valutazione istintiva della situazione. In base al comportamento di un altro, è possibile avere l'impressione che ci sia qualcosa di sbagliato, come quando si parla con un impostore. In alternativa, si può avere la sensazione che qualcuno sia completamente degno di fiducia.

Percepire ammaliamento: È possibile capire quando il comportamento di qualcuno è influenzato da un effetto di ammaliamento anche se la persona non ne è consapevole. La CD tipica è 25, ma se il bersaglio è dominato (vedi *dominare persone*), la CD è solo 15 a causa della portata limitata delle capacità del bersaglio.

Distinguere un messaggio segreto: Si può tentare di carpire un messaggio segreto in una conversazione tra altri due personaggi che stanno utilizzando l'abilità Raggirare. In questo caso, la prova di Intuizione è contrapposta a quella di Raggirare del personaggio che trasmette il messaggio, e per ogni informazione che sfugge all'ascolto, si subisce penalità –2 alla prova di Intuizione. Se si supera la prova con un margine di 4 punti o meno, si apprende che sta venendo comunicato qualcosa di segreto, ma non se ne riesce a comprendere il significato generale. Se si supera la CD di 5 o più, si intercetta e comprende il messaggio. Se si fallisce di 4 o meno, non si riesce ad individuare la conversazione segreta. Un fallimento di 5 o più punti significa che è stata dedotta qualche falsa informazione.

Azione: Per cercare di ottenere informazioni con Intuizione occorre 1 minuto e si può spendere un'intera serata nel tentativo di verificare le intenzioni di chi si ha intorno.

Ritentare: No, anche se si può effettuare una prova di Intuizione per ogni prova contrapposta di Raggirare effettuata.

Speciale: Un ranger ottiene un bonus alle prove di Intuizione quando utilizza questa abilità contro un nemico prescelto.

Se si possiede il talento Allerta, si riceve un bonus alle prove di Intuizione (vedi Capitolo 5).

LINGUISTICA (Int; Solo con addestramento)

Con questa abilità si è in grado di lavorare con i linguaggi, sia nella loro forma parlata che scritta. Si possono parlare più linguaggi, e decifrare qualsiasi linguaggio se si ha tempo a sufficienza. L'abilità nella scrittura permette di creare ed individuare anche i falsi.

Prova: Si può decifrare la scrittura in un linguaggio non familiare o redatto in una forma incompleta o arcaica. La CD base è 20 per i messaggi più semplici, 25 per i testi normali e 30 o più per scritti complicati, esotici o molto antichi. Se la prova riesce, si capisce il contenuto in generale di un brano dello scritto della lunghezza di una pagina (o l'equivalente). Se la prova fallisce, occorre effettuare una prova di Saggezza con CD 5 per vedere se si riesce ad evitare di trarre una

conclusione errata dal testo. (Il successo significa che non si trae una conclusione sbagliata; il fallimento significa che la si trae.)

Entrambe le prove di Linguistica e (se necessaria) quella di Saggezza sono effettuate in segreto dal GM, in modo che non si sappia se le conclusioni tratte siano giuste o sbagliate.

Circostanza	Modificatore alla prova di Linguistica
Tipo di documento sconosciuto al lettore	–2
Tipo di documento in parte conosciuto dal lettore	+0
Tipo di documento ben noto al lettore	+2
Grafia sconosciuta al lettore	–2
Grafia in parte conosciuta dal lettore	+0
Grafia conosciuta intimamente dal lettore	+2
Il lettore controlla superficialmente il documento	–2
Il documento contraddice ordini o conoscenze	+2

Falsificare o individuare falsificazioni: Falsificare richiede materiali per scrivere che siano appropriati per il documento da falsificare. Per falsificare un documento la cui grafia non è specifica per una persona, si ha bisogno solo di aver visto prima un documento simile e si ottiene bonus +8 alla prova. Per falsificare una firma, è necessaria una firma autografa di quella persona per copiarla e si ottiene bonus +4 alla prova. Per falsificare un lungo documento scritto di pugno da una persona particolare, è necessario un ampio esempio della grafia di quella persona.

La prova di Linguistica è effettuata di nascosto perché non si deve essere sicuri di quanto sia riuscita la falsificazione. Come per Camuffare, non è necessaria alcuna prova fino a quando qualcuno non esamina il lavoro. La prova di Linguistica del personaggio è contrapposta a quella della persona che esamina il documento per controllare la sua autenticità. Chi legge guadagna modificatori alla sua prova come indicato nella tabella.

Imparare un linguaggio: Ogni volta che si mette un grado in questa abilità, si apprende a leggere e parlare un nuovo linguaggio. I linguaggi comuni (e chi li parla normalmente) comprendono i seguenti.

- Abissale (demoni, esterni caotici malvagi)
- Aklo (derro, mostri inumani o alieni, folletti malvagi)
- Aquan (creature d'acqua e acquatiche)
- Auran (creature d'aria e volanti)
- Celestiale (angeli ed esterni buoni)
- Comune (umani e le razze base del Capitolo 2)
- Draconico (draghi, umanoidi del sottotipo rettile)
- Druidico (solo i druidi)
- Elfico (elfi, mezzelfi)
- Gigante (ciclopi, ettin, ogre, giganti, troll)
- Gnomesco (gnomi)
- Goblin (bugbear, goblin, hobgoblin)
- Gnoll (gnoll)
- Halfling (halfling)
- Ignan (creature di fuoco)
- Infernale (diavoli, esterni legali malvagi)
- Nanico (nani)
- Orchesco (orchi, mezzorchi)
- Silvano (centauri, folletti, vegetali, unicorni)
- Terran (creature di terra)
- Sottocomune (drow, duergar, morlock, svirfneblin)

Azione: Varie. Decifrare una pagina di testo normale richiede 1 minuto (10 round consecutivi). Per falsificare un documento occorre da 1 minuto a 1d4 minuti per pagina. Individuare una falsificazione usando Linguistica richiede 1 round per pagina esaminata.

Ritentare: Sì.

Speciale: Bisogna essere addestrati in questa abilità per utilizzarla, ma si può sempre tentare di leggere un testo arcaico o strano scritto nei propri linguaggi razziali bonus. Inoltre, si può sempre tentare di individuare una falsificazione.

NUOTARE
(For; Penalità di armatura alla prova)

Con questa abilità, si è in grado di nuotare, anche in acque tempestose.

Prova: Effettuare una prova di Nuotare per round mentre ci si trova in acqua. Una prova di Nuotare effettuata con successo permette di nuotare alla metà della propria velocità (come azione di round completo) o a un quarto della propria velocità (come azione di movimento). Se il tiro fallisce di 4 o meno, non si avanza nell'acqua. Se si fallisce di 5 o più, si finisce sott'acqua.

Se si è sott'acqua (sia perché si è fallita la prova di Nuotare sia perché si sta nuotando in profondità intenzionalmente), bisogna trattenere il fiato. Si può trattenere il fiato per un numero di round pari al doppio del proprio punteggio di Costituzione, ma solo se si compiono azioni di movimento o azioni gratuite. Se si compie un'azione standard o un'azione di round completo (come effettuare un attacco), il tempo per cui si può trattenere il fiato viene ridotto di 1 round. (Effettivamente, un personaggio impegnato in combattimento può trattenere il fiato solo per la metà del normale). Dopo questo periodo di tempo, bisogna effettuare una prova di Costituzione con CD 10 ad ogni round per continuare a trattenere il fiato. Per ogni round, la CD di questa prova aumenta di 1. Se si fallisce la prova di Costituzione, si comincia ad annegare. La CD per la prova di Nuotare dipende dall'acqua, come mostrato nella tabella seguente.

Acqua	CD di Nuotare
Acqua calma	10
Acqua agitata	15
Acqua tempestosa	20*

* Non si può prendere 10 alle prove di Nuotare in acque tempestose, anche se non si è minacciati o distratti.

Per ogni ora nuotata, occorre superare una prova di Nuotare con CD 20 oppure si subiscono 1d6 danni non letali per l'affaticamento.

Azione: Una prova riuscita di Nuotare permette di nuotare ad un quarto della velocità con un'azione di movimento o a metà della velocità come azione di round completo.

Speciale: Una creatura con una velocità di nuoto può muoversi in acqua alla velocità indicata senza dover compiere prove di Nuotare. Riceve bonus razziale +8 alle prove di Nuotare per compiere manovre speciali o evitare pericoli. La creatura può sempre prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratta o minacciata mentre nuota. Una creatura di questo tipo può utilizzare l'azione correre mentre nuota, purché si sposti in linea retta.

Se si possiede il talento Atletico, si riceve un bonus alle prove di Nuotare (vedi Capitolo 5).

PERCEZIONE (Sag)

Con questa abilità si possono notare piccoli dettagli e avvertire un pericolo. La percezione comprende tutti i cinque sensi, vista, udito, tatto, gusto e olfatto.

Prova: L'abilità Percezione ha numerosi utilizzi, il più importante dei quali è come prova contrapposta alla prova di Furtività di una creatura per notarla e per evitare di essere colti di sorpresa. Una prova di Percezione effettuata con successo permette di notare l'avversario e si può reagire di conseguenza. Se si fallisce, l'avversario può effettuare varie azioni, tra cui avvicinarsi di soppiatto ed attaccare.

Questa abilità viene utilizzata anche per individuare piccoli dettagli nell'ambiente. La CD per notare tali dettagli varia in base alla distanza, il tipo di ambiente, e quanto individuabile sia il dettaglio. La tabella seguente fornisce alcuni spunti da seguire.

Dettaglio	CD di Percezione
Una battaglia	–10
Odore di decomposizione	–10
Odore di fumo	0
Persone che parlano	0
Una creatura visibile	0
Cibo avariato	5
Una creatura che cammina	10
Persone che sussurrano tra loro	15
Una tipica porta nascosta	15
Il rumore di una serratura che si apre	20
Una tipica porta segreta	20
Un arco che si tende	25
Una creatura che scava nel terreno	25
Un borseggiatore	Contrapposta da Rapidità di Mano
Una creatura furtiva	Contrapposta da Furtività
Una trappola nascosta	In base alla trappola
I poteri di una pozione dal sapore	15 + livello dell'incantatore della pozione

Modificatori di Percezione	Modificatore alla CD
Distanza dalla fonte, oggetto o creatura	+1/3 metri
Attraverso una porta chiusa	+5
Attraverso un muro	+10/ ogni 30 cm di spessore
Circostanze favorevoli[1]	–2
Circostanze sfavorevoli[1]	+2
Circostanze avverse[2]	+5
La creatura che effettua la prova è distratta	+5
La creatura che effettua la prova dorme	+10
La creatura o l'oggetto sono invisibili	+20

1 Le circostanze favorevoli e sfavorevoli dipendono dal senso che si utilizza per la prova. Per esempio, la luce piena potrebbe aumentare la CD delle prove che coinvolgono la vista, mentre la luce della torcia o della luna potrebbe comportare una penalità. L'intensità del rumore di sottofondo potrebbe aumentare o ridurre la CD che coinvolga l'udito, mentre odori mischiati potrebbero penalizzare le CD di prove basate sull'olfatto.

2 Come per le circostanze sfavorevoli, ma più estreme. Per esempio, la luce di una candela per le CD di prove basate sulla vista, il ruggito di un drago per quelle basate sull'udito, e un odore opprimente in un'area per quelle basate sull'olfatto.

Azione: Molte prove di Percezione sono reazioni, effettuate in risposta a stimoli d'osservazione. Cercare intenzionalmente stimoli è un'azione di movimento.

Ritentare: Sì. Si può cercare di percepire qualcosa che prima è sfuggito, finché esso rimane presente.

Speciale: Elfi, mezzelfi, gnomi e halfling ricevono bonus razziale +2 alle prove di Percezione. Creature con la qualità speciale fiuto hanno bonus +8 alle prove di Percezione per individuare un odore. Creature con la capacita speciale percezione tellurica hanno bonus +8 alle prove di Percezione contro creature a contatto con il terreno ed effettuano automaticamente queste prove entro la loro portata. Per maggiori informazioni sulle qualità speciali, vedi Appendice.

Un incantatore con un famiglio falco o gufo, riceve bonus +3 alle prove di Percezione. Se si possiede il talento Allerta, si riceve un bonus alle prove di Percezione (vedi Capitolo 5).

PROFESSIONE (Sag; Solo con addestramento)

Con questa abilità si è esperti in un mestiere specifico. Come per l'abilità Artigianato, Conoscenze e Intrattenere, Professione in realtà è una serie di abilità separate. Infatti, è possibile avere diverse abilità Professione, ognuna con i suoi gradi. Mentre un'abilità di Artigianato rappresenta la capacità di creare o realizzare un oggetto, un'abilità di Professione rappresenta un'attitudine a una vocazione che richiede una più ampia gamma di conoscenze meno specifiche. I mestieri

più comuni che rientrano nella categoria di Professione sono allevatore, architetto, avvocato, barcaiolo, bibliotecario, birraio, boscaiolo, cacciatore, carrettiere, conciatore, contabile, contadino, cortigiano, cuoco, erborista, farmacista, fornaio, giardiniere, giocatore d'azzardo, ingegnere, levatrice, locandiere, macellaio, marinaio, mercante, minatore, mugnaio, pastore, pescatore, scrivano, soldato, stalliere e taglialegna

Prova: Si può guadagnare metà del risultato della prova di Professione in monete d'oro per ogni settimana di lavoro. Si sa come utilizzare gli arnesi del mestiere, come eseguire le mansioni giornaliere della propria professione, come supervisionare aiutanti inesperti e come affrontare i problemi più comuni. Si può anche rispondere a domande sulla propria Professione: quelle semplici hanno CD 10, mentre quelle più complesse hanno CD 15 o superiore.

Azione: Non applicabile. Una singola prova di solito rappresenta una settimana di lavoro.

Ritentare: Varie. Un tentativo di utilizzare un'abilità di Professione per guadagnare uno stipendio non può essere ripetuto. Qualsiasi stipendio settimanale abbia portato il risultato della prova, rimane fisso. Dopo una settimana può essere effettuata un'altra prova per determinare un altro stipendio per il successivo periodo di tempo. Un tentativo di compiere qualche mansione specifica di solito può essere ritentato.

Senza addestramento: Lavoratori e assistenti non addestrati (cioè personaggi senza gradi in Professione) guadagnano 1 moneta d'argento al giorno.

Speciale: Gli gnomi ricevono bonus +2 alle abilità di Artigianato e Professione di loro scelta.

RAGGIRARE (Car)

Con questa abilità si sa come ingannare e mentire.

Prova: Una prova di Raggirare è contrapposta ad una prova di Intuizione da parte della vittima. Una prova di Raggirare effettuata con successo indica che la vittima crede a ciò che le si dice. Le prove di Raggirare sono modificate in base alla credibilità o meno delle proprie affermazioni. I modificatori seguenti si applicano al tiro della creatura che si sta ingannando. Bisogna notare che alcune bugie sono così improbabili che è impossibile convincere qualcuno che sono vere (a discrezione del GM).

Circostanze	Modif. di Raggirare
La vittima vuole crederci	+5
L'inganno è credibile	+0
L'inganno è un po' difficile da credere	–5
L'inganno è molto difficile da credere	–10
L'inganno è inverosimile	–20
Il bersaglio è ubriaco o menomato	+5
Si ha una prova convincente	fino a +10

Fintare: È possibile utilizzare Raggirare per fintare in combattimento in modo che il bersaglio perda il suo bonus di Destrezza alla CA contro il prossimo attacco in mischia che si compie contro di lui. La CD della prova è pari a 10 + il bonus di attacco base dell'avversario + il modificatore di Saggezza dell'avversario. Se l'avversario è addestrato in Intuizione, la CD è invece 10 + il bonus di Intuizione dell'avversario, se maggiore. Per maggiori informazioni su fintare in combattimento, vedi Capitolo 8.

Trasmettere un messaggio segreto: È possibile utilizzare Raggirare per trasmettere un messaggio ad un altro personaggio senza farlo capire ad altri usando allusioni per celare il vero messaggio. La CD è 15 per i messaggi semplici, 20 per messaggi complessi. Se si supera la prova, si è riusciti nel tentativo di trasmettere il messaggio al bersaglio, sempre che si sia comunicato in un linguaggio che egli è in grado di capire. Il fallimento di 5 o più significa che si sono trasmesse informazioni sbagliate. Chiunque ascolti lo scambio può compiere una prova di Intuizione contrapposta alla prova di Raggirare per decifrare il messaggio.

Azione: Una prova di ingannare qualcuno richiede almeno 1 round, ma può anche richiedere più tempo se si tenta qualcosa di complicato (a discrezione del GM).

Fintare in combattimento è un'azione standard.

Una prova di Raggirare per trasmettere un messaggio segreto richiede il doppio del tempo per trasmettere in modo normale.

Ritentare: Generalmente, se non si riesce ad ingannare qualcuno, ulteriori tentativi di Raggirare sulla stessa persona subiscono penalità –10 o possono risultare impossibili.

Fintare in combattimento si può ritentare liberamente, anche se si è fallita la prova. Si può anche ritentare se si è fallito il primo tentativo di trasmettere un messaggio segreto.

Speciale: Un incantatore con un famiglio vipera, riceve bonus +3 alle prove di Raggirare.

Se si possiede il talento Ingannevole, si riceve un bonus alle prove di Raggirare (vedi Capitolo 5).

RAPIDITÀ DI MANO (Des; Penalità di armatura alla prova; Solo con addestramento)

Con questa abilità si può borseggiare, estrarre un'arma nascosta, oppure compiere altre azioni senza essere notati.

Prova: Una prova di Rapidità di Mano con CD 10 permette di sgraffignare un oggetto incustodito grande come una moneta. Anche piccoli giochi di prestigio, come far sparire una moneta, sono effettuati con CD 10, a meno che un osservatore non sia intenzionato a notare dove finisca l'oggetto.

Quando si utilizza questa abilità sotto stretta osservazione, la prova di abilità è contrapposta dalla prova di Percezione dell'osservatore. Il successo della prova dell'osservatore non impedisce di compiere l'azione, ma solo di compierla senza essere notati.

Si può tentare di nascondersi addosso un oggetto piccolo (compresa un'arma leggera, come un'ascia, o un'arma a distanza facilmente occultabile come dardo, fionda o balestra a mano). La prova di Rapidità di Mano viene contrapposta dalla prova di Percezione di chiunque stia osservando o perquisendo. Nel secondo caso, l'esaminatore riceve bonus +4 alla prova di Percezione dato che generalmente è più facile trovare un oggetto che nasconderlo. Un pugnale è più facile da nascondere della maggior parte delle armi leggere, e conferisce bonus +2 alla prova di Rapidità di Mano per nasconderlo. Un oggetto straordinariamente piccolo (moneta, shuriken o anello), conferisce bonus +4 alla prova di Rapidità di Mano per nasconderlo, e un abito pesante o ingombrante (come un mantello) conferisce bonus +2 alla prova.

Estrarre un oggetto nascosto è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità,

Se si cerca di sottrarre qualcosa a un'altra creatura, occorre effettuare una prova di Rapidità di Mano con CD 20. L'avversario effettua una prova di Percezione per individuare il tentativo, contrapposta dal risultato della prova di Rapidità di Mano effettuata per afferrare l'oggetto. L'avversario individua il tentativo se il risultato della sua prova supera il risultato della prova di Rapidità di Mano, indipendentemente dal fatto che si sia riusciti o meno a prendere l'oggetto. Non si può utilizzare questa abilità per prendere un oggetto ad un'altra creatura durante un combattimento se la creatura si è accorta della vostra presenza.

Si può anche utilizzare Rapidità di Mano per intrattenere un pubblico come se si stesse utilizzando l'abilità Intrattenere. In questo caso, si "recita" il ruolo di prestigiatore, giocoliere e così via.

CD di Rapidità di Mano	Azione
10	Fare sparire un oggetto grande come una moneta
20	Sfilare un piccolo oggetto a una persona

Azione: Qualsiasi prova di Rapidità di Mano è normalmente un'azione standard. Si può compiere una prova di Rapidità di Mano con un'azione gratuita prendendo penalità –20 alla prova.

Ritentare: Sì, ma dopo un primo fallimento, un secondo tentativo di Rapidità di Mano contro lo stesso bersaglio (o

Tabella 4-7: CD di Sapienza Magica

Azione	CD di Sapienza Magica
Identificare un incantesimo al momento del lancio	15 + livello dell'incantesimo
Imparare un incantesimo da un libro degli incantesimi o da una pergamena	15 + livello dell'incantesimo
Preparare un incantesimo da un libro degli incantesimi prestato	15 + livello dell'incantesimo
Identificare le proprietà di un oggetto magico usando *individuazione del magico*	15 + livello dell'incantatore dell'oggetto
Decifrare una pergamena	20 + livello dell'incantesimo
Creare un oggetto magico	Varia in base all'oggetto

quando si è controllati dallo stesso osservatore che ha notato il tentativo precedente) aumenta la CD dell'azione di 10.

Senza addestramento: Una prova senza addestramento di Rapidità di Mano è una semplice prova di Destrezza. Senza addestramento, non si può superare una prova di Rapidità di Mano con CD maggiore di 10, tranne per nascondersi un oggetto addosso.

Speciale: Se si possiede il talento Manolesta, si riceve un bonus alle prove di Rapidità di Mano (vedi Capitolo 5).

Sapienza Magica
(Int; Solo con addestramento)

Con questa abilità si è esperti di magia e di incantesimi, di creazione di oggetti magici, e si è in grado di identificare gli incantesimi che vengono lanciati.

Prova: Sapienza Magica è usata ogni volta che le proprie conoscenze ed abilità relative agli incantesimi o agli oggetti magici entrano in gioco. Questa abilità inoltre è usata per identificare le proprietà degli oggetti magici in proprio possesso con l'uso di incantesimi come *identificare* e *individuazione del magico*. La CD di questa prova varia a seconda del compito attuale.

Azione: L'identificazione di un incantesimo che sta per essere lanciato non richiede azione, ma occorre essere in grado di vedere chiaramente chi sta lanciando l'incantesimo mentre lo fa, e ciò incorre nelle stesse penalità di una prova di Percezione dovute alla distanza, delle scarse condizioni di luce e di altri fattori. Imparare un incantesimo da un libro degli incantesimi richiede 1 ora per livello dell'incantesimo (gli incantesimi di livello 0 richiedono 30 minuti). Preparare un incantesimo da un libro degli incantesimi preso in prestito non aggiunge altro tempo a quello richiesto dalla preparazione dell'incantesimo. Effettuare una prova di Sapienza Magica per creare un oggetto magico fa parte del processo di creazione. Tentare di appurare le proprietà di un oggetto magico richiede 3 round per oggetto da identificare e occorre poter esaminare attentamente l'oggetto.

Ritentare: Non si possono ritentare le prove effettuate per identificare un incantesimo. Se non si riesce ad imparare un incantesimo da un libro degli incantesimi o da una pergamena, occorre attendere almeno 1 settimana prima che si possa ritentare. Se non si riesce a preparare un incantesimo da un libro degli incantesimi preso in prestito, non si può ritentare fino al giorno seguente. Quando si usa *identificare* o *individuazione del magico* per apprendere le proprietà degli oggetti magici, si può tentare di appurare le proprietà di un oggetto specifico una volta al giorno. I tentativi aggiuntivi rivelano gli stessi risultati.

Speciale: Se si è un mago specialista, si riceve bonus +2 alle prove di Sapienza Magica effettuate per identificare, imparare e preparare gli incantesimi della propria scuola. Allo stesso modo, si subisce penalità –5 a prove simili effettuate su incantesimi delle scuole opposte alla propria.

Un elfo riceve bonus razziale +2 alle prove di Sapienza Magica per identificare le proprietà degli oggetti magici.

Se si possiede il talento Vocazione Magica, si riceve un bonus alle prove di Sapienza Magica (vedi Capitolo 5).

Scalare
(For; Penalità di armatura alla prova)

Con questa abilità si possono scalare superfici verticali, dalle mura cittadine alle pareti rocciose.

Prova: Con una prova di Scalare effettuata con successo, si può salire verso l'alto, il basso o in orizzontale su una parete o un'altra superficie in pendenza (o anche un soffitto con appigli), ad un quarto della propria velocità. Per pendenza si intende qualsiasi superficie con un'inclinazione inferiore a 60 gradi; per parete si intende qualsiasi superficie inclinata per 60 gradi o più ripida.

Una prova di Scalare fallita di 4 o meno significa che non si fanno progressi e una prova fallita di 5 o più significa che si cade dall'altezza già raggiunta.

La CD della prova dipende dalle condizioni della scalata. Confrontare l'impresa con quelle della tabella seguente per determinare la CD appropriata.

CD di Scalare	Esempio di superficie o attività
0	Una pendenza troppo inclinata per potervi camminare sopra. Una corda con nodi e una parete a cui appoggiarsi.
5	Una corda con una parete a cui appoggiarsi o una corda con nodi, o una corda influenzata dall'incantesimo *trucco della corda*.
10	Una superficie con sporgenze per tenersi e appog-

	giarsi, come una parete molto irregolare o il sartiame di una nave.
15	Qualsiasi superficie con appigli adeguati per mani e piedi (naturali o artificiali), come una superficie rocciosa naturale molto irregolare oppure un albero. Una corda senza nodi. O tirarsi su mentre si è aggrappati con le sole mani.
20	Una superficie ruvida con qualche appiglio stretto per mani e piedi, come una tipica parete in un dungeon.
25	Una superficie irregolare, come una parete di roccia naturale o un muro di mattoni.
30	Sporgenza o soffitto con appigli per le mani ma non per i piedi.
—	Una superficie verticale perfettamente liscia e piatta non può essere scalata.

Modificatore alla CD di Scalare*	Esempio di superficie o attività
–10	Scalare un camino (artificiale o naturale) o un altro luogo in cui ci si può appoggiare a due pareti opposte.
–5	Scalare un angolo in cui è possibile poggiarsi a pareti perpendicolari.
+5	La superficie è scivolosa.

* Questi modificatori sono cumulativi; utilizzare quelli applicabili.

Bisogna avere entrambe le mani libere per scalare, ma si può rimanere appesi ad una parete con una mano mentre si lancia un incantesimo o s'intraprende qualche altra azione che richiede l'uso di una sola mano. Durante l'arrampicata, non è possibile spostarsi per evitare un colpo, quindi si perde il bonus di Destrezza alla CA (se presente). Inoltre non è possibile utilizzare lo scudo. Ogni volta che si subisce danno mentre si scala, occorre effettuare una prova di Scalare con la CD della parete o della pendenza. Il fallimento significa che si cade dall'attuale altezza e si subiscono i danni appropriati per la caduta.

Scalare accelerato: Si tenta di scalare più velocemente del normale. Accettando penalità –5, ci si può muovere a metà della propria velocità (invece che ad un quarto).

Farsi i propri appigli per mani e piedi: Ci si può creare degli appigli per mani e piedi piantando chiodi da rocciatore in una parete. Per farlo occorre 1 minuto per chiodo, ed è necessario un chiodo ogni 150 cm di distanza. Come ogni superficie con appigli, una parete con i chiodi da rocciatore ha CD 15. Allo stesso modo, uno scalatore con un'ascia o un attrezzo simile può crearsi degli appigli su una superficie di ghiaccio.

Aggrapparsi mentre si cade: È praticamente impossibile aggrapparsi ad una parete mentre si cade. Per riuscirci, bisogna effettuare una prova di Scalare (CD = CD della parete + 20). È molto più facile aggrapparsi ad una pendenza (CD della pendenza + 10).

Afferrare un personaggio che cade mentre si scala: Se qualcuno che si sta arrampicando sopra o accanto a sè cade, è possibile tentare di afferrarlo se è a portata di braccio. Farlo richiede superare un attacco di contatto in mischia contro il personaggio che cade (che può rinunciare a qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, se lo desidera). Se l'attacco ha successo, si deve immediatamente tentare una prova di Scalare (CD = CD della parete +10). Il successo indica che si è riusciti ad afferrare il personaggio che cade, ma il suo peso totale, compreso l'equipaggiamento, non può eccedere il proprio limite di carico massimo, altrimenti si rischia di cadere a propria volta. Se si fallisce la prova di Scalare di 4 o meno, non si riesce a fermare la caduta ma non si perde la propria presa sulla parete. Se si fallisce di 5 o più, non solo non si riesce a fermare la caduta ma si cade con l'altro personaggio.

Azione: Scalare fa parte del movimento, quindi è generalmente parte di un'azione di movimento (e può essere combinato con altri tipi di movimento in un'azione di movimento). Ogni azione di movimento che comprende lo scalare richiede una prova di Scalare separata. Aggrapparsi o afferrare un personaggio che cade non richiede un'azione.

Speciale: Si può usare una corda per tirare su un personaggio (oppure calarlo) solo con la forza. Si può sollevare fino al doppio del carico massimo in questo modo.

Una creatura con una velocità di scalata ha bonus razziale +8 alle prove di Scalare. La creatura deve compiere una prova di Scalare per arrampicarsi su una parete o pendenza con una CD superiore a 0, ma può sempre scegliere di prendere 10 anche se di fretta o minacciata mentre si arrampica. Se una creatura con una velocità di scalata sceglie di compiere una scalata accelerata (vedi sopra), si muove al doppio della sua velocità di scalata (o alla sua velocità sul terreno, quale sia più lenta) e compie una singola prova di Scalare con penalità –5. Questa creatura mantiene il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente) mentre si arrampica, e gli avversari non ricevono alcun bonus particolare agli attacchi portati contro di essa. Non si può però utilizzare l'azione di correre mentre ci si arrampica.

Se si possiede il talento Atletico, si riceve un bonus alle prove di Scalare (vedi Capitolo 5).

SOPRAVVIVENZA (Sag)

Con questa abilità si è in grado di sopravvivere e orientarsi nelle terre selvagge, nonché seguire piste e tracce lasciate dagli altri.

Prova: Si può proteggere e nutrire se stessi e altre persone all'interno di territori selvaggi. La tabella seguente fornisce la CD per varie imprese che richiedono l'uso dell'abilità Sopravvivenza.

CD di Sopravvivenza	Azione
10	Cavarsela in territori selvaggi. Ci si muove alla metà della propria velocità su terra mentre si caccia e si saccheggia (non sono necessarie scorte né di cibo né di acqua). Si può fornire cibo e acqua per un'altra persona per ogni 2 punti con cui il risultato della prova supera 10.
15	Bonus +2 a tutti i tiri salvezza su Tempra contro avverse condizioni atmosferiche mentre ci si muove fino alla metà della propria velocità su terra, o bonus +4 se si resta fermi. Si può garantire lo stesso bonus a un altro personaggio per ogni punto con cui il risultato della prova supera 15.
15	Si è in grado di orientarsi ed evitare i pericoli naturali, come le sabbie mobili.
15	Predire il tempo fino a 24 ore in anticipo. Per ogni 5 punti con cui il risultato della prova di Sopravvivenza supera 15, si può predire il tempo per un ulteriore giorno di anticipo.

Seguire tracce: Trovare tracce o seguirle per 1,5 km richiede una prova di Sopravvivenza. Occorre effettuare un'altra prova di Sopravvivenza ogni volta che le tracce diventano difficili da seguire. Se non si è addestrati in questa abilità, si possono effettuare prove senza addestramento per trovare le tracce, ma si possono seguirle soltanto se la CD della prova è 10 o meno. In alternativa, si può utilizzare l'abilità Percezione per trovare un'impronta o una traccia del passaggio di una creatura, usando le stesse CD, ma non si può comunque utilizzare Percezione per seguire le tracce, persino se qualcun altro le ha già individuate.

Quando si seguono le tracce, ci si muove alla metà della propria velocità normale (o alla propria velocità normale con penalità –5 alla prova o fino al doppio della propria velocità normale con penalità –20 alla prova). La CD dipende dalla superficie e dalle condizioni prevalenti, come riportato nella seguente tabella:

Superficie	CD di Sopravvivenza
Terreno molto soffice	5
Terreno soffice	10
Terreno compatto	15
Terreno duro	20

Terreno molto soffice: Qualsiasi superficie (neve fresca, polvere spessa, fango umido) su cui si possono lasciare impronte profonde e chiare.

Terreno soffice: Qualsiasi superficie abbastanza soffice da cedere alla pressione, ma più compatta del fango umido o della neve fresca, in cui la creatura lascia impronte frequenti, ma poco profonde.

Terreno compatto: La maggior parte delle normali superfici all'aperto (come prati, campi, boschi e simili), o superfici al chiuso, molto sporche o soffici (spessi tappeti, pavimenti alquanto sporchi o impolverati). La creatura potrebbe lasciare alcune tracce (rami spezzati o capelli), ma solo impronte occasionali e parziali.

Terreno duro: Qualsiasi superficie che non conserva affatto le impronte, come la nuda roccia o i pavimenti delle abitazioni. I letti di fiumi per lo più rientrano in questa categoria, poiché le impronte lasciate sono confuse o vengono lavate via. La creatura lascia solo tracce di segni (piedi trascinati o ciottoli spostati).

Condizione	Modif. alla CD di Sopravvivenza
Ogni tre creature incluse nel gruppo seguito	–1
Taglia della creatura o delle creature seguite:[1]	
Piccolissima	+8
Minuta	+4
Minuscola	+2
Piccola	+1
Media	+0
Grande	–1
Enorme	–2
Mastodontica	–4
Colossale	–8
Ogni 24 ore trascorse da quando sono state lasciate le tracce	+1
Ogni ora di pioggia da quando sono state lasciate le tracce	+1
Neve fresca da quando le tracce sono state lasciate	+10
Scarsa visibilità:[2]	
Notte senza luna o nuvolosa	+6
Luce lunare	+3
Nebbia o precipitazioni	+3
Gruppo seguito che nasconde le proprie tracce (e si muove alla metà della velocità)	+5

1 Per un gruppo di taglie miste, si applica soltanto il modificatore per la categoria di taglia più grande.

2 Si applica soltanto il peggiore modificatore di questa categoria.

Esistono numerosi modificatori che si possono applicare alla prova di Sopravvivenza, come riportato nella tabella.

Azione: Varie. Una singola prova di Sopravvivenza può rappresentare un'attività che si svolge nell'arco di ore di un intero giorno. Una prova di Sopravvivenza effettuato per seguire tracce è minimo un'azione di round completo, ma può richiedere più tempo.

Ritentare: Varie. Per cavarsela in territori selvaggi e per ottenere i bonus ai tiri salvezza su Tempra, occorre effettuare la prova ogni 24 ore. Il risultato della prova si

applica fino alla prova successiva Per evitare di perdersi e per evitare i pericoli naturali, occorre effettuare la prova quando necessario. Nuovi tentativi per evitare di perdersi o per evitare i pericoli naturali non sono permessi. Per seguire tracce si può riprovare una prova fallita dopo 1 ora (all'esterno) o 10 minuti (all'interno) di ricerca.

Speciale: Un personaggio addestrato in Sopravvivenza è automaticamente in grado di determinare dove si trovi il nord rispetto alla sua posizione.

Un ranger ottiene un bonus alle proprie prove di Sopravvivenza, quando utilizza questa abilità per trovare o seguire le tracce di un nemico prescelto.

Se si possiede il talento Autosufficiente, si riceve un bonus alle prove di Sopravvivenza (vedi Capitolo 5).

Utilizzare Congegni Magici
(Car; Solo con addestramento)

Con questa abilità si possono per attivare oggetti magici, che altrimenti non sarebbe possibile utilizzare.

Prova: Si può utilizzare questa abilità per leggere un incantesimo o per attivare un oggetto magico. Essa permette di utilizzare un oggetto magico come se si avesse la capacità magica o i privilegi di classe di un'altra classe, come se si fosse di una razza diversa, e come se si avesse un allineamento differente.

Occorre compiere una prova di Utilizzare Congegni Magici ogni volta che si cerca di attivare un oggetto magico, come una bacchetta. Se si sta utilizzando la prova per emulare un allineamento o qualche altra qualità comportamentale, bisogna effettuare le prove di emulazione relative ad Utilizzare Congegni Magici una volta all'ora.

Occorre scegliere coscientemente cosa emulare. Cioè, bisogna sapere cosa si sta cercando di emulare quando si effettua una prova di Utilizzare Congegni Magici a quel proposito. Le CD per le varie azioni che coinvolgono l'uso di Utilizzare Congegni Magici sono riassunte nella tabella seguente.

Azione	CD di Utilizzare Congegni Magici
Attivare alla cieca	25
Decifrare un incantesimo scritto	25 + livello dell'incantesimo
Emulare un allineamento	30
Emulare una razza	25
Emulare un punteggio di caratteristica	Vedi testo
Emulare un privilegio di classe	20
Utilizzare una bacchetta	20
Utilizzare una pergamena	20 + livello dell'incantatore

Attivare alla cieca: Alcuni oggetti magici sono attivati da parole, pensieri e azioni speciali È possibile attivare tali oggetti come se si stesse usando la parola, il pensiero o l'azione di attivazione, anche se non lo si sta facendo e anche se non la si conosce. Bisogna utilizzare una qualche attività equivalente per compiere la prova. Occorre parlare, roteare l'oggetto o tentare in altro modo di attivarlo. Si riceve bonus speciale +2 se si è attivato l'oggetto almeno un'altra volta in passato. Se si fallisce di 9 o meno, non si riesce ad attivare l'oggetto. Se si fallisce di 10 o più, si subisce un malfunzionamento. Un malfunzionamento significa che l'energia magica viene comunque sprigionata, ma non nel modo desiderato. I malfunzionamenti in genere implicano che l'oggetto ha effetto sul bersaglio sbagliato o che viene sprigionata energia magica incontrollata che infligge 2d6 danni a chi utilizza l'oggetto. Questo malfunzionamento è in aggiunta alla possibilità del

normale malfunzionamento che capita quando si lancia un incantesimo da una pergamena che non si potrebbe altrimenti utilizzare.

Decifrare un incantesimo scritto: Funziona esattamente come decifrare con l'abilità Sapienza Magica un incantesimo scritto, eccetto per la CD, che è superiore di 5 punti. Decifrare un incantesimo scritto richiede 1 minuto di concentrazione.

Emulare un allineamento: Alcuni oggetti magici hanno effetti positivi o negativi in base all'allineamento. Utilizzare Congegni Magici permette di utilizzare questi oggetti come se si fosse di un allineamento diverso. Si può emulare solo un allineamento alla volta.

Emulare un privilegio di classe: Talvolta occorre un privilegio di classe per attivare un oggetto magico. In questo caso, il proprio livello effettivo nella classe emulata è pari al risultato ottenuto con la prova di Utilizzare Congegni Magici meno 20. Questa abilità non permette di sfruttare il privilegio di classe di un'altra classe. Permette solo di attivare oggetti magici come se si possedesse il privilegio di classe. Se la classe di cui si sta emulando il privilegio ha un requisito d'allineamento, occorre soddisfarlo, sia onestamente sia emulando un allineamento appropriato con una prova separata (vedi sopra).

Emulare un punteggio di caratteristica: Per lanciare un incantesimo da una pergamena si ha bisogno di un alto punteggio di caratteristica nella caratteristica appropriata (Intelligenza per incantesimi da mago, Saggezza per incantesimi divini e Carisma per incantesimi da paladino, stregone o bardo). Il proprio effettivo punteggio di caratteristica (appropriato alla classe che si sta emulando quando si tenta di lanciare l'incantesimo dalla pergamena) è il risultato ottenuto nella prova di Utilizzare Congegni Magici meno 15. Se già si possiede un punteggio sufficientemente alto per utilizzare la capacità appropriata, allora la prova non è necessaria.

Emulare una razza: Alcuni oggetti magici funzionano esclusivamente per certe razze o funzionano meglio per i membri di certe razze. È possibile utilizzare tali oggetti come se si fosse della razza appropriata. È possibile emulare una sola razza per volta.

Utilizzare una bacchetta, un bastone o altri oggetti ad attivazione di incantesimo: Normalmente, per utilizzare una bacchetta, bisogna possedere l'incantesimo della bacchetta nella lista degli incantesimi della propria classe. Questo uso dell'abilità permette di utilizzare una bacchetta come se si possedesse quel particolare incantesimo nella propria lista degli incantesimi di classe.

Utilizzare una pergamena: Normalmente per lanciare un incantesimo da una pergamena si deve possedere quell'incantesimo particolare nella lista degli incantesimi della propria classe. Usando Utilizzare Congegni Magici in questo modo si può utilizzare un tale oggetto come se si avesse l'incantesimo nella lista degli incantesimi della propria classe. La CD è uguale a 20 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare. In aggiunta, lanciare un incantesimo da una pergamena richiede un punteggio minimo (10 + il livello dell'incantesimo) nella caratteristica appropriata. Se non si possiede un punteggio sufficiente nella caratteristica, bisogna emularla con una prova di Utilizzare Congegni Magici separata (vedi sopra).

Questo uso dell'abilità si applica anche ad altri oggetti magici a completamento di incantesimo.

Azione: Nessuna. La prova di Utilizzare Congegni Magici viene considerata come parte dell'azione (se richiesta) per attivare l'oggetto.

Ritentare: Sì, ma nel caso si ottenga un 1 naturale mentre si tenta di attivare un oggetto e si fallisce, allora non è possibile cercare di attivarlo nuovamente prima che siano passate 24 ore.

Speciale: Non è possibile prendere 10 con questa abilità. Non è possibile collaborare sulle prove di Utilizzare Congegni Magici. Solo l'utilizzatore dell'oggetto può tentare questa prova.

Se si possiede il talento Vocazione Magica, si riceve un bonus alle prove di Utilizzare Congegni Magici (vedi Capitolo 5).

VALUTARE (Int)

Permette di stimare il valore monetario di un oggetto.

Prova: Una prova di Valutare con CD 20 permette di determinare il valore di un oggetto comune. Se si supera la prova di 5 o più, si determina anche se un oggetto ha proprietà magiche, sebbene il successo non dia la conoscenza di quali esse siano. Se si fallisce la prova di meno di 5, si determina il prezzo dell'oggetto con un'approssimazione del 20% del suo reale valore. Se si fallisce di 5 o più, il prezzo non è per niente accurato, ed è soggetto alla discrezione del GM. Gli oggetti particolarmente rari o esotici potrebbero aumentare la CD della prova di 5 o più.

È possibile utilizzare la prova per determinare l'oggetto di maggior valore in un tesoro. La CD di questa prova è in genere 20 ma può aumentare fino a 30 per tesori particolarmente grandi.

Azione: Valutare un oggetto richiede 1 azione standard. Determinare l'oggetto di maggior valore in un tesoro richiede 1 azione di round completo.

Ritentare: Tentativi aggiuntivi di Valutare un oggetto rivelano sempre lo stesso risultato.

Speciale: Un incantatore con un famiglio corvo ottiene bonus +3 alle prove di Valutare.

VOLARE
(Des; Penalità di armatura alla prova)

Con questa abilità si è in grado di volare, attraverso l'uso di ali o della magia, e di compiere semplici o complesse

manovre mentre si è in aria. Questa abilità non concede in ogni caso la capacità di volare.

Prova: Si ha in genere bisogno di effettuare una prova di Volare quando si tenta una manovra complessa. Senza la prova, una creatura che vola può restare in volo alla fine del suo turno finché si muove per una distanza maggiore di metà della sua velocità. Può inoltre virare di 45 gradi sacrificando 1,5 metri di movimento, risalire a metà velocità ad una angolazione di 45 gradi, e discendere a qualsiasi angolazione a velocità normale. Queste restrizioni si applicano solo al movimento compiuto durante il proprio turno. All'inizio del proprio turno successivo, ci si può muovere in una direzione diversa da quella presa il turno precedente senza effettuare una prova. Intraprendere un'azione che viola queste regole, richiede una prova di Volare. La difficoltà di queste manovre varia in base alla manovra che si sta tentando, come indicato nella tabella seguente.

Manovra	CD di Volare
Muoversi a meno di metà velocità restando in volo	10
Fluttuare	15
Virare più di 45° usando 1,5 metri di movimento	15
Virare di 180° usando 3 metri di movimento	20
Risalire ad un'angolazione maggiore di 45°	20

Attaccare in volo: Non si è considerati impreparati mentre si vola. Se si vola per mezzo di ali e si subisce danno in volo, occorre effettuare una prova di Volare con CD 10 per evitare di perdere 3 metri di altitudine. Questa discesa non provoca attacchi di opportunità e non conta nel movimento della creatura.

Collisione in volo: Se si vola per mezzo di ali e ci si scontra con un oggetto uguale alla propria taglia o più grande, occorre immediatamente effettuare una prova di Volare con CD 25 per evitare di cadere a terra, subendo il relativo danno da caduta.

Evitare danno da caduta: Se si sta cadendo e si ha la capacità di volare, si può effettuare una prova di Volare con CD 10 per negare il danno. Non si può effettuare questa prova se si sta cadendo a causa di una prova fallita di Volare o di una collisione.

Volare con venti forti: Volare in condizioni di vento forte aggiunge penalità alle prove di Volare come indicato nella Tabella 4–5. "Taglia della creatura" significa che le creature di quella taglia o più piccola devono superare una prova di Volare con CD 20 per muoversi finché la condizione di vento persiste. "Portata via" significa che le creature di quella taglia o più piccola devono superare una prova di Volare con CD 25 o vengono spinte indietro 1d6 × 3 metri e subiscono 2d6 danni non letali. Questa prova deve essere effettuata ad ogni round in cui la creatura resta in aria. Una creatura portata via deve effettuare anche una prova di Volare con CD 20 per muoversi come riportato alla voce "Taglia della creatura".

Azione: Nessuna. Una prova di Volare non richiede un'azione; viene effettuata come parte di un'altra azione o come reazione ad una situazione.

Ritentare: Varie. Si può tentare una prova di Volare per compiere la stessa manovra nei round seguenti. Se si usano ali e si fallisce la prova di Volare di 5 o più, si cade a terra, subendo il danno da caduta appropriato (vedi Capitolo 13).

Speciale: Un incantatore con un famiglio pipistrello riceve bonus +3 alle prove di Volare.

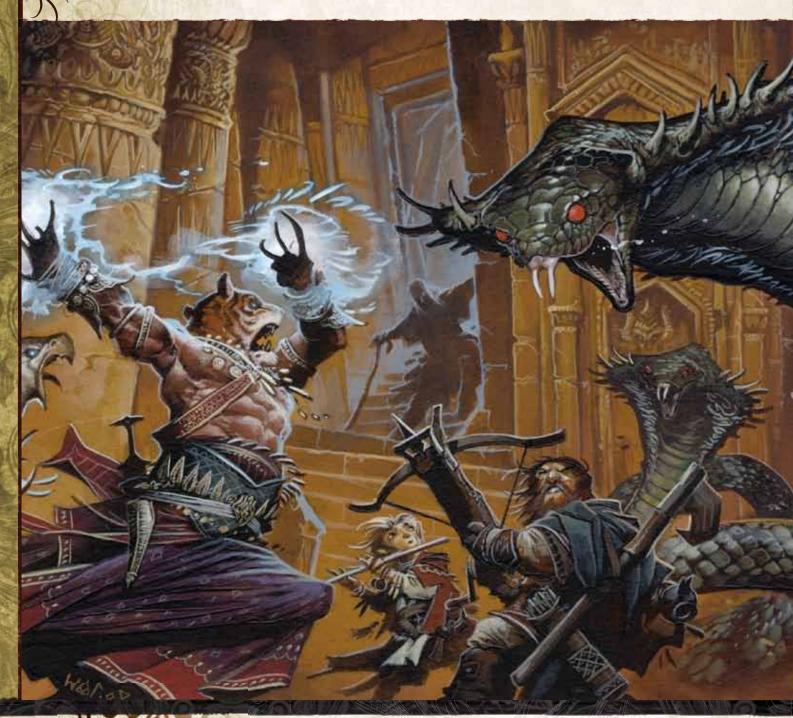
Le creature con velocità di volare trattano l'abilità Volare come abilità di classe. Una creatura con una velocità di volare naturale riceve bonus (o penalità) alle prove di Volare in base alla propria manovrabilità: Maldestra –8, Scarsa –4, Media +0, Buona +4, Perfetta +8. Le creature che non hanno una specifica manovrabilità, si presume abbiano manovrabilità media.

Una creatura più grande o più piccola della taglia Media ha bonus o penalità di taglia alle prove di Volare in base alla sua categoria di taglia: Piccolissima +8, Minuta +6, Minuscola +4, Piccola +2, Grande –2, Enorme –4, Mastodontica –6, Colossale –8.

Non si possono avere gradi in questa abilità senza mezzi naturali di volare o planare. Le creature possono mettere gradi in Volare anche se possiedono dei mezzi affidabili di volare giornalieri (attraverso un incantesimo o qualche altra capacità speciale).

Se si possiede il talento Acrobatico, si riceve un bonus alle prove di Volare (vedi Capitolo 5).

Tabella 4-5: Effetti del Vento sul Volo

Forza del vento	Velocità del vento	Taglia della creatura	Taglia portata via	Penalità a Volare
Leggero	0–15 km/h	—	—	—
Moderato	16,5–30 km/h	—	—	—
Forte	31,5–45 km/h	Minuscola	—	–2
Molto forte	46,5–75 km/h	Piccola	Minuscola	–4
Bufera	76,5–111 km/h	Media	Piccola	–8
Uragano	112,5–261 km/h	Grande	Media	–12
Tornado	262,5+ km/h	Enorme	Grande	–16

5 Talenti

Harks diede un'occhiata verso l'alto non appena avvertì qualcosa di umido gocciolargli sulla testa... Non aveva notato l'enorme cobra su di lui: tutta la sua attenzione era rivolta all'essere immondo che gli si era parato innanzi, mentre invece il serpente era scivolato furtivo dall'ombra senza il minimo rumore. "Giocherò più tardi coi tuoi animaletti" mormorò, voltandosi con calma verso il prete rakshasa. A quella distanza difficilmente l'avrebbe mancato. Caricò la balestra, benedì il tiro e mirò con attenzione. "Ed ora micetto, preparati! Lo zio Harks ha una bella sorpresina per te."

Alcuni attributi dei personaggi non sono legati a razza, classe o abilità: ad esempio la rapidità dei riflessi che permette di reagire al pericolo molto velocemente, la capacità di realizzare oggetti magici, l'addestramento per vibrare colpi con estrema potenza con armi da mischia, o l'abilità di deviare le frecce. Queste capacità sono rappresentate dai talenti. Mentre alcuni talenti sono più utili ad alcuni tipi di personaggi piuttosto che ad altri, e molti di essi hanno dei prerequisiti speciali che bisogno soddisfare prima di poterli scegliere, come regola generale, i talenti rappresentano tutte quelle capacità che esulano dagli scopi normali della razza e della classe del personaggio. Molti alterano o migliorano i privilegi di classe o ne attenuano le restrizioni, mentre altri possono conferire bonus alle statistiche o la possibilità di effettuare azioni altrimenti proibite. Scegliendo i talenti, i giocatori possono adattare il proprio personaggio in modo da renderlo assolutamente unico.

PREREQUISITI

Alcuni talenti richiedono dei prerequisiti. Il proprio personaggio deve avere la caratteristica, il privilegio di classe, il talento, l'abilità, il bonus di attacco o altre peculiarità assegnati per poter selezionare o utilizzare quel talento. Un personaggio può ottenere un talento allo stesso livello in cui soddisfa il prerequisito. Un personaggio non può utilizzare un talento se ha perso il prerequisito, ma non perde il talento stesso. Se, successivamente, ottiene di nuovo il prerequisito perso, immediatamente riguadagna il pieno uso del talento a cui il prerequisito è associato.

TIPI DI TALENTI

Alcuni talenti sono generali, nel senso che non ci sono regole speciali che li gestiscono come gruppo. Altri sono talenti di creazione oggetto, che permettono di creare oggetti magici di ogni sorta. Un talento di metamagia permette di preparare e lanciare un incantesimo con maggiore efficacia, sebbene l'incantesimo debba essere trattato come se fosse di un livello più alto di quanto non sia realmente.

Talenti di colpo critico

I talenti di colpo critico modificano gli effetti di un colpo critico infliggendo una condizione addizionale alla vittima del colpo critico. I personaggi privi del talento Critico Prodigioso possono applicare solo gli effetti di un talento di colpo critico ad uno specifico colpo critico. I personaggi con più di un talento di colpo critico possono decidere quale talento applicare dopo che il colpo critico è stato confermato.

Talenti di combattimento

Ogni talento indicato come talento di combattimento può essere selezionato come talento bonus dei guerrieri. Si noti che i talenti così designati sono comunque accessibili ai personaggi di altre classi, a patto che vengano soddisfatti tutti i prerequisiti.

Talenti di creazione oggetto

Un talento di creazione oggetto permette all'incantatore di creare un oggetto magico di un certo tipo. A prescindere dal tipo di oggetto considerato, tutti i vari tipi di talenti di creazione oggetto hanno alcune peculiarità in comune.

Costo in materie prime: Il costo per creare un oggetto magico è pari alla metà del costo dell'oggetto.

Utilizzare un talento di creazione oggetto richiede anche l'accesso a un laboratorio o a un'officina magica, attrezzi speciali e così via. Un personaggio in genere avrà a disposizione tutto l'occorrente, a meno che non sussistano circostanze particolari.

Tempo: Il tempo di creazione di un oggetto magico dipende dal talento e dal costo dell'oggetto.

Costo dell'oggetto: Mescere Pozioni, Creare Bacchette e Scrivere Pergamene creano oggetti che riproducono direttamente un determinato effetto magico, e il potere di questi oggetti dipende dal livello del loro incantatore, ossia un incantesimo da uno di questi oggetti ha il potere che avrebbe se lanciato da un incantatore di quel livello. Il prezzo di questi oggetti (e quindi il costo delle materie prime) dipende inoltre dal livello dell'incantatore. Il livello dell'incantatore deve essere sufficiente per permettere al creatore dell'oggetto di lanciare l'incantesimo a quel livello. Per determinare il prezzo finale di ciascun oggetto, si moltiplichi il livello dell'incantatore per il livello dell'incantesimo e infine si moltiplichi tale risultato per una costante, come illustrato di seguito:

Bacchette: **Prezzo base = livello dell'incantesimo × livello dell'incantatore × 750 mo.**
Pergamene: **Prezzo base = livello dell'incantesimo × livello dell'incantatore × 25 mo.**
Pozioni: **Prezzo base = livello dell'incantesimo × livello dell'incantatore × 50 mo.**

Bastoni: Il costo per i bastoni viene calcolato usando una formula più complessa (vedi Capitolo 15).

Ai fini di questo calcolo, gli incantesimi di livello zero contano come se avessero un livello dell'incantesimo pari a 1/2.

Costi aggiuntivi: Qualsiasi pozione, pergamena o bacchetta che racchiude un incantesimo con componente materiale costosa comporta anche un costo aggiuntivo in proporzione. Per pozioni e pergamene il creatore deve consumare la componente materiale quando crea l'oggetto. Per una bacchetta il creatore deve consumare 50 unità della componente materiale. Alcuni oggetti magici hanno dei costi aggiuntivi in modo simile, come indicato nelle loro descrizioni.

Prova d'abilità: Per creare con successo un oggetto magico occorre una prova di Sapienza Magica con CD pari a 10 + il livello dell'incantatore del creatore dell'oggetto. Alternativamente, è possibile usare un'abilità associata

di Artigianato o Professione per tentare questa prova, in base all'oggetto che deve essere creato. Vedi il Capitolo 15 per maggiori dettagli su come le prove di Artigianato e Professione possono essere sostituite in questo modo. La CD di questa prova può aumentare se il creatore è di corsa o non soddisfa tutti i prerequisiti. Una prova fallita rovina i materiali usati, mentre un fallimento di 5 o più potrebbe comportare la creazione di un oggetto maledetto.
Vedi Capitolo 15 per ulteriori dettagli.

Talenti di metamagia

Un incantatore che approfondisce lo studio della magia, impara via via a lanciare incantesimi in modi nuovi e diversi da come erano stati ideati o da come li aveva appresi in origine. Preparare e lanciare un incantesimo in questo modo è più difficile del normale, ma grazie ai talenti di metamagia ci si può comunque riuscire. Gli incantesimi modificati da un talento di metamagia usano uno slot incantesimo più alto del normale. Questo non cambia il livello dell'incantesimo, così la CD per i tiri salvezza contro di esso non aumenta.

Maghi e incantatori divini: Maghi e incantatori divini devono preparare i loro incantesimi in anticipo. Durante la preparazione, i personaggi scelgono gli incantesimi su cui applicare i propri talenti di metamagia (ossia, gli incantesimi che occuperanno slot di livelli superiori al normale).

Stregoni e bardi: Stregoni e bardi scelgono gli incantesimi quando li lanciano, e in quell'istante decidono se utilizzare i talenti di metamagia per potenziarli. Gli incantesimi così potenziati, anche in questo caso, occupano uno slot di livello superiore. Tuttavia, dato che stregoni e bardi devono applicare il talento di metamagia sul momento, impiegano un tempo maggiore per lanciare un incantesimo metamagico. Se il tempo di lancio normale di un incantesimo è un'azione standard, essi impiegano un'azione di round completo per lanciarne la versione metamagica (si noti che questo non corrisponde al tempo di lancio di 1 round). *Eccezione*: Il tempo di lancio degli incantesimi modificati dal talento metamagico Incantesimi Rapidi resta invariato.

Infine, per lanciare incantesimi con un tempo di lancio più lungo occorre un'azione di round completo aggiuntiva.

Lancio spontaneo e talenti di metamagia: Un chierico che lancia spontaneamente incantesimi di curare o infliggere, o un druido che lancia spontaneamente l'incantesimo *evoca alleato naturale*, può lanciarne la versione metamagica degli stessi ma con un tempo di lancio maggiore. Lanciare spontaneamente un incantesimo metamagico con tempo di lancio pari a un'azione standard richiede un'azione di round completo, mentre per lanciare incantesimi con tempo di lancio più lungo occorre un'azione di round completo aggiuntiva. *Eccezione:* Gli incantesimi spontanei modificati dal talento Incantesimi Rapidi possono essere lanciati come azione veloce.

Effetti dei talenti di metamagia su un incantesimo: In ogni caso, un incantesimo metamagico continua a funzionare al suo livello originale, anche qualora fosse preparato e lanciato come incantesimo di livello superiore. Non vi è alcuna modifica ai tiri salvezza, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione del talento. Le modifiche indotte da questi talenti si applicano soltanto agli incantesimi lanciati direttamente da chi utilizza il talento. Un incantatore non può utilizzare un talento di metamagia per modificare un incantesimo lanciato da una bacchetta, una pergamena o altri oggetti. I talenti di metamagia che permettono di eliminare le componenti di un incantesimo, non eliminano però l'attacco di opportunità derivante dal lanciare quello stesso incantesimo sotto minaccia. Ad ogni modo, un incantesimo modificato dal talento Incantesimi Rapidi non provoca alcun attacco di opportunità.

I talenti di metamagia non si possono applicare a tutti gli incantesimi Si vedano le specifiche descrizioni dei talenti per sapere quali incantesimi non sono modificabili da un particolare talento.

Talenti di metamagia multipli su un incantesimo: Un incantatore può applicare più talenti di metamagia sullo stesso incantesimo. Le eventuali variazioni di livello si sommano. Non si può applicare più volte lo stesso talento di metamagia su un dato incantesimo.

Oggetti magici e talenti di metamagia: Il personaggio grazie ai talenti di creazione oggetto può immagazzinare incantesimi metamagici in pergamene, pozioni o bacchette. I limiti di livello per pozioni e bacchette si applicano ai livelli degli incantesimi risultanti dall'applicazione dei talenti di metamagia. Non è necessario possedere talenti di metamagia per attivare oggetti contenenti incantesimi dello stesso tipo di metamagia.

Incantesimi metamagici e controincantesimi: Un incantesimo potenziato da un talento di metamagia rimane immutato agli effetti di un controincantesimo o nella sua capacità di controincantare altri incantesimi (vedi Capitolo 9).

Descrizione dei talenti

Gli incantesimi sono riassunti nella Tabella 5–1. Si noti che i prerequisiti e i benefici di questi talenti nella tabella sono stati abbreviati per una più facile consultazione. Maggiori dettagli vengono dati nelle descrizioni dei talenti. Quello che segue è il formato utilizzato per la descrizione dei talenti.

Nome del talento: Il nome del talento indica anche a quale sottocategoria, se presente, il talento appartiene ed è seguito da una breve descrizione dei suoi effetti.

Prerequisito: Un punteggio di caratteristica minimo, un altro talento (o talenti), un bonus di attacco base minimo, un numero minimo di gradi in una o più abilità o qualsiasi altra cosa necessaria per poter acquisire questo talento. Questa sezione è assente se il talento non ha prerequisiti. Un talento può avere più di un prerequisito.

Tabella 5-1: Talenti

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Abilità Focalizzata	—	Bonus +3 ad una abilità (+6 a 10 gradi)
Acrobatico	—	Bonus +2 alle prove di Acrobazia e Volare
Addestramento Arcano nelle Armature*	Competenza nelle Armature Leggere, incantatore di 3° livello	Riduce la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 10%
Maestria Arcana nelle Armature*	Addestramento Arcano nelle Armature Competenza nella Armature Medie, incantatore di 7° livello	Riduce la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 20%
Addestramento nel Combattimento Difensivo*	—	Si usano i Dadi Vita totali come BAB alla DMC
Affinità Animale	—	Bonus +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare
Agile —	La velocità base aumenta di 1,5 metri	
Allerta—	Bonus +2 alle prove di Intuizione e Percezione	
Arma Accurata*	—	Usa Des invece che For agli attacchi con armi leggere
Arma Focalizzata*	Competenza nell'arma, bonus di attacco base +1	Bonus +1 agli attacchi con un'arma
Maestria Intimorente*	Arma Focalizzata	Tutti gli avversari entro 9 metri sono intimiditi
Spezzare le Difese*	Maestria Intimorente, bonus di attacco base +6	Gli avversari ostacolati sono impreparati
Colpo Mortale*	Arma Focalizzata Superiore, Spezzare le Difese, bonus di attacco base +11	Infligge danni raddoppiati più 1 danno alla Cos
Arma Focalizzata Superiore*	Arma Focalizzata, guerriero di 8° livello	Bonus +1 agli attacchi con un'arma
Arma Specializzata*	Arma Focalizzata, guerriero di 4° livello	Bonus +2 al danno con un'arma
Arma Specializzata Superiore*	Arma Specializzata, guerriero di 12° livello	Bonus +2 al danno con un'arma
Colpo Penetrante*	Arma Focalizzata, guerriero di 12° livello	L'attacco ignora 5 punti di riduzione del danno
Colpo Penetrante Superiore*	Colpo Penetrante, guerriero di 16° livello	L'attacco ignora 10 punti di riduzione del danno
Atletico	—	Bonus +2 alle prove di Nuotare e Scalare
Attacco Poderoso*	For 13, bonus di attacco base +1	Scambia bonus di attacco per i danni
Incalzare*	Attacco Poderoso	
Incalzare Potenziato*	Incalzare, bonus di attacco base +4	Attacco aggiuntivo dopo ogni colpo andato a segno
Spingere Migliorato*	Attacco Poderoso	Bonus +2 a spingere, non provoca attacchi di opportunità
Spingere Superiore*	Spingere Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari spinti provocano attacchi di opportunità
Oltrepassare Migliorato*	Attacco Poderoso	Bonus +2 a oltrepassare, non provoca attacchi di opportunità
Oltrepassare Superiore*	Oltrepassare Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari oltrepassati provocano attacchi di opportunità
Spezzare Migliorato*	Attacco Poderoso	Bonus +2 a spezzare, non provoca attacchi di opportunità
Spezzare Superiore*	Spezzare Migliorato, bonus di attacco base +6	Il danno da spezzare passa all'avversario
Aumentare evocazione	Incantesimi Focalizzati (evocazione)	Le creature evocate guadagnano +4 a For e Cos
Autorità	Personaggio di 7° livello	Chiama a raccolta gregari e seguaci
Autosufficiente	—	Bonus +2 a Guarire e Sopravvivenza
Cogliere di Sorpresa*	—	Nessuna penalità per usare armi da mischia improvvisate
Colpo Arcano*	Capacità di lanciare incantesimi arcani	+1 al danno e le armi sono considerate magiche
Colpo di Ritorno*	Bonus di attacco base +11	Attacco ad avversari che colpiscono usando la loro portata
Colpo Senz'Armi Migliorato*	—	Si è sempre considerati armati
Deviare Frecce*	Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Evita un attacco a distanza per round
Afferrare Frecce*	Des 15, Deviare Frecce	Afferra un attacco a distanza per round
Lottare Migliorato*	Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato	Bonus +2 a lottare, non provoca attacchi di opportunità
Lottare Superiore*	Lottare Migliorato, bonus di attacco base +6	Si mantiene la presa con un'azione di movimento
Stile dello Scorpione*	Colpo Senz'Armi Migliorato	Riduce la velocità del bersaglio a 1,5 metri
Pugno della Gorgone*	Stile dello Scorpione, bonus di attacco base +6	Rende barcollante un avversario la cui velocità è ridotta
Collera della Medusa*	Pugno della Gorgone, bonus di attacco base +11	2 attacchi extra contro un avversario ostacolato
Pugno Stordente*	Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8	Stordisce un avversario con un colpo senz'armi
Colpo Vitale*	Bonus di attacco base +6	Infligge due volte il danno con un singolo attacco
Colpo Vitale Migliorato*	Colpo Vitale, bonus di attacco base +11	Infligge tre volte il danno con un singolo attacco
Colpo Vitale Superiore*	Colpo Vitale Migliorato, bonus di attacco base +16	Infligge quattro volte il danno con un singolo attacco

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Comandare Non Morti	Incanalare energia	Incanalare energia per controllare i non morti
Combattere alla Cieca*	—	Si può ritirare se si manca un avversario con occultamento
Combattere con Due Armi*	Des 15	Riduce le penalità per combattere con due armi
Doppio Taglio*	Combattere con Due Armi	Aggiunge bonus di For ai danni con la mano secondaria
Attacco Lacerante a Due Armi*	Doppio Taglio, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +11	Si attacca contemporaneamente un avversario con entrambe le armi
Combattere con Due Armi Migliorato*	Des 17, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6	Si ottiene un attacco addizionale con la mano secondaria
Combattere con Due Armi Superiore*	Des 19, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11	Ottiene un terzo attacco addizionale con la mano secondaria
Difendere con Due Armi*	Combattere con Due Armi	Ottiene bonus di scudo +1 quando si combatte con due armi
Combattere in Sella*	Cavalcare 1 grado	Evita gli attacchi alla cavalcatura con una prova di Cavalcare
Tirare in Sella*	Combattere in Sella	Dimezza la penalità degli attacchi a distanza in sella
Attacco in Sella*	Combattere in Sella	Ci si muove prima e dopo una carica in sella
Carica Devastante*	Attacco in Sella	Raddoppia i danni con una carica in sella
Travolgere*	Combattere in Sella	L'avversario viene travolto dal personaggio in sella
Disarcionare*	Spingere Migliorato, Combattere in Sella	Disarciona gli avversari in sella
Competenza negli Scudi	—	Nessuna penalità all'attacco quando si usa lo scudo
Attacco con lo Scudo Migliorato*	Competenza negli Scudi	Si mantiene il bonus di scudo quando si attacca con esso
Botta di Scudo*	Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6	Spinta gratuita quando si attacca con lo scudo
Maestria negli Scudi*	Botta di Scudo, bonus di attacco base +11	Quando si attacca con lo scudo non si applicano le penalità per combattere con due armi
Scudo Focalizzato*	Competenza negli Scudi, bonus di attacco base +1	Bonus +1 alla CA quando si usa uno scudo
Scudo Focalizzato Superiore*	Scudo Focalizzato, guerriero di 8° livello	Bonus +1 alla CA quando si usa uno scudo
Competenza negli Scudi Torre*	Competenza negli Scudi	Nessuna penalità all'attacco quando si usa uno scudo torre
Competenza nelle Armature Leggere	—	Nessuna penalità all'attacco mentre si indossano armature leggere
Competenza nelle Armature Medie	Competenza nelle Armature Leggere	Nessuna penalità all'attacco mentre si indossano armature medie
Competenza nelle Armature Pesanti	Competenza nelle Armature Medie	Nessuna penalità all'attacco mentre si indossano armature pesanti
Competenza nelle Armi Esotiche*	Bonus di attacco base +1	Nessuna penalità all'attacco con un'arma esotica
Competenza nelle Armi da Guerra	—	Nessuna penalità agli attacchi con un'arma da guerra
Competenza nelle Armi Semplici	—	Nessuna penalità all'attacco con armi semplici
Controincantesimi Migliorato	—	Contrasta incantesimo con uno della stessa scuola
Correre	—	Si corre a 5 volte la propria normale velocità
Critico Focalizzato*	Bonus di attacco base +9	Bonus +4 ai tiri per confermare i colpi critici
Critico Sanguinante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +11	In caso di critico, il bersaglio sanguina per 2d6 danni
Critico Accecante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +15	In caso di critico, il bersaglio è accecato
Critico Prodigioso*	Altri due talenti critici, guerriero di 14° livello	Si applicano due effetti ai critici
Critico Assordante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13	In caso di critico, il bersaglio è assordato
Critico Debilitante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +11	In caso di critico, il bersaglio è infermo
Critico Incapacitante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13	In caso di critico, il bersaglio è barcollante
Critico Stordente*	Critico Incapacitante, bonus di attacco base +17	In caso di critico, il bersaglio è stordito
Critico Affaticante*	Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13	In caso di critico, il bersaglio è affaticato
Critico Inesorabile*	Critico Affaticante, bonus di attacco base +15	In caso di critico, il bersaglio è esausto
Critico Migliorato*	Competenza nell'Arma, bonus di attacco base +8	Raddoppia la minaccia di un'arma
Dirompente*	Guerriero di 6° livello	Aumenta la CD per lanciare incantesimi adiacenti a sè
Spezzaincantesimi*	Dirompente, guerriero di 10° livello	Gli avversari provocano attacchi se i loro incantesimi falliscono
Escludere Materiali	—	Si lanciano gli incantesimi senza componente materiale
Esibizione bardica Extra	Esibizione bardica	Esibizione bardica per 6 round in più al giorno
Estrazione Rapida*	Bonus di attacco base +1	Si estrae l'arma con un'azione gratuita
Famiglio Migliorato	Capacità di avere un famiglio, vedi testo	Si guadagna un famiglio più forte
Furtivo	—	Bonus +2 a Artista della Fuga e Furtività

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Imposizione delle Mani Extra	Imposizione delle mani	Imposizione delle mani due volte in più al giorno
Incanalare Allineamento	Incanalare energia	Incanalare energia cura o ferisce gli esterni
Incanalare Elementale	Incanalare energia	Incanalare energia per curare o ferire elementali
Incanalare Extra	Incanalare energia	Incanalare energia due volte in più al giorno
Incanalare Migliorato	Incanalare energia	Bonus +2 alla CD di incanalare energia
Incanalare Punizione*	incanalare energia	Si incanala energia in un attacco
Incanalare Selettivo	Car 13, incanalare energia	Si sceglie chi colpire con incanalare
Incantare in Combattimento	—	Bonus +4 a concentrazione per incantare sulla difensiva
Incantesimi Focalizzati	—	Bonus +1 alla CD dei tiri salvezza di una scuola
Incantesimi Focalizzati Superiore	Incantesimi Focalizzati	Bonus +1 alla CD dei tiri salvezza di una scuola
Incantesimi Inarrestabili	—	Bonus +2 alle prove di livello per superare la RI
Incantesimi Inarrestabili Superiore	Incantesimi Inarrestabili	Bonus +2 alle prove di livello per superare la RI
Incantesimi Naturali	Sag 13, forma selvatica	Lanciare incantesimi mentre si è in forma selvatica
Indulgenza Extra	Indulgenza	Imposizione delle mani beneficia di una indulgenza in più
Ingannevole	—	Bonus +2 a Camuffare e Raggirare
Iniziativa Migliorata*	—	Bonus +4 alle prove di iniziativa
Inseguire*	Bonus di attacco base +1	Passo di 1,5 metri come azione immediata
Ira Extra	Ira	Ira per 6 round in più al giorno
Ki Extra	Riserva *Ki*	Aumenta la riserva *ki* di 2 punti
Lanciare Oggetti*	—	Nessuna penalità all'attacco con armi a distanza improvvisate
Maestria in Combattimento*	Int 13	Scambia il bonus di attacco con quello alla CA
Attacco Turbinante*	Des 13, Maestria in Combattimento, Attacco Rapido, bonus di attacco base +4	Attacco in mischia extra contro tutti gli avversari a portata
Disarmare Migliorato*	Maestria in Combattimento	Bonus +2 a disarmare, non provoca attacchi di opportunità
Disarmare Superiore*	Disarmare Migliorato, bonus di attacco base +6	Le armi tolte all'avversario vengono scagliate via
Fintare Migliorato*	Maestria in Combattimento	Fintare come azione di movimento
Fintare Superiore*	Fintare Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari perdono il bonus di Des per 1 round
Sbilanciare Migliorato*	Maestria in Combattimento	Bonus +2 a sbilanciare, non provoca attacchi di opportunità
Sbilanciare Superiore*	Sbilanciare Migliorato, bonus di attacco base +6	Gli avversari sbilanciati provocano attacchi di opportunità
Maestria nelle Armi Improvvisate*	Cogliere di Sorpresa o Lanciare Oggetti, bonus di attacco base +8	Rende micidiale un'arma improvvisata
Manolesta	—	Bonus +2 a Disattivare Congegni e Rapidità di Mano
Manovre Agili*	—	Si usa il bonus di Des quando si calcola il BMC
Mastro Artigiano	5 gradi in un'abilità Artigianato o Professione	Si creano oggetti magici senza essere incantatori
Mira Letale*	Des 13, bonus di attacco base +1	Scambia il bonus agli attacchi a distanza con il danno
Padronanza degli Incantesimi	Mago di 1° livello	Preparare incantesimi senza libro
Passo Leggero	Des 13	Si ignorano 1,5 m di terreno difficile quando ci si muove
Passo Acrobatico	Des 15, Passo Leggero	Si ignorano 6 m di terreno difficile quando ci si muove
Persuasivo	—	Bonus +2 a Diplomazia e Intimidire
Prodezza Intimidatrice*	—	Aggiunge For a Intimidire oltre al Car
Ricarica Rapida*	Competenza nelle Armi (balestra)	Si ricarica rapidamente una balestra
Resistenza Fisica	—	Bonus +4 alle prove per evitare danni non letali
Duro a Morire	Resistenza Fisica	Ci si stabilizza e si rimane coscienti sotto o pf
Riflessi Fulminei	—	Bonus +2 ai tiri salvezza su Riflessi
Riflessi Fulminei Migliorato	Riflessi Fulminei	1/giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Riflessi
Riflessi da Combattimento*	—	Attacchi di opportunità aggiuntivi
Immobile*	Riflessi in Combattimento	Gli avversari vengono fermati
Robustezza	—	+3 punti ferita, +1 per Dado Vita oltre 3
Scacciare Non Morti	Incanalare energia	Incanalare energia per far fuggire i non morti
Schivare*	Des 13	Bonus di schivare +1 alla CA
Mobilità*	Schivare	+4 alla CA contro attacchi di opportunità per il movimento
Attacco Rapido*	Mobilità, bonus di attacco base +4	Ci si può muovere prima e dopo l'attacco

Talenti	Prerequisiti	Beneficio
Posizione Velata*	Des 15, Schivare, bonus di attacco base +6	Si ottiene 20% di occultamento se ci si muove
Andatura Fulminea*	Des 17, Posizione Velata, bonus di attacco base +11	Si ottiene 50% di occultamento se ci si muove
Stoccata*	Bonus di attacco base +6	Penalità –2 alla CA per attaccare entro portata
Tempra Possente	—	Bonus +2 ai tiri salvezza su Tempra
Tempra Possente Migliorata	Tempra Possente	1/giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Tempra
Tiro Ravvicinato*	—	+1 ad attacchi e danni a bersagli entro 9 metri
Tiro Lontano*	Tiro Ravvicinato	Dimezza le penalità di gittata
Tiro Preciso*	Tiro Ravvicinato	Nessuna penalità per tirare in mischia
Tiro Preciso Migliorato*	Des 19, Tiro Preciso, bonus di attacco base +11	Ignora copertura o occultamento per gli attacchi a distanza
Mira Inesorabile*	Tiro Preciso Migliorato, bonus di attacco base +16	Ignora bonus di armatura o scudo ad un attacco a distanza
Tiro Rapido*	Des 13, Tiro Ravvicinato	Attacco a distanza aggiuntivo
Tiro Multiplo*	Des 17, Tiro Rapido, bonus di attacco base +6	Tira due frecce contemporaneamente
Tiro in Movimento*	Des 13, Mobilità, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +4	Effettua un attacco a distanza in qualsiasi punto durante il movimento
Vocazione Magica	—	Bonus +2 a Sapienza Magica e Utilizzare Congegni Magici
Volontà di Ferro	—	Bonus +2 ai tiri salvezza su Volontà
Volontà di Ferro Migliorata	Volontà di Ferro	1/giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Volontà

Talenti di Creazione Oggetto	Prerequisiti	Benefici
Mescere Pozioni	Incantatore di 3° livello	Crea pozioni magiche
Creare Armi e Armature Magiche	Incantatore di 5° livello	Crea armi, armature e scudi magici
Creare Verghe	Incantatore di 9° livello	Crea verghe magiche
Creare Bastoni	Incantatore di 11° livello	Crea bastoni magici
Creare Bacchette	Incantatore di 5° livello	Crea bacchette magiche
Creare Oggetti Meravigliosi	Incantatore di 3° livello	Crea oggetti meravigliosi magici
Forgiare Anelli	Incantatore di 7° livello	Crea anelli magici
Scrivere Pergamene	Incantatore di 1° livello	Crea pergamene magiche

Talenti di Metamagia	Prerequisiti	Benefici
Incantesimi Potenziati	—	Aumenta le variabili dell'incantesimo del 50%
Incantesimi Ingranditi	—	Raddoppia il raggio di azione dell'incantesimo
Incantesimi Estesi	—	Raddoppia la durata dell'incantesimo
Incantesimi Intensificati	—	L'incantesimo è considerato di livello più alto
Incantesimi Massimizzati	—	Massimizza le variabili dell'incantesimo
Incantesimi Rapidi	—	L'incantesimo si lancia come azione veloce
Incantesimi Silenziosi	—	L'incantesimo si lancia senza componente verbale
Incantesimi Immobili	—	L'incantesimo si lancia senza componente somatica
Incantesimi Ampliati	—	Raddoppia l'area d'effetto dell'incantesimo

* Questo è un talento di combattimento e può essere scelto come talento bonus del guerriero.

Beneficio: Cosa permette di fare il talento al personaggio. Se il personaggio possiede lo stesso talento più di una volta, i suoi benefici non si sommano, a meno che non sia indicato diversamente nella descrizione.

Normale: In cosa è limitato o impossibilitato un personaggio che non possiede questo talento. Se il mancato possesso di questo talento non implica particolari svantaggi, questa sezione è assente.

Speciale: Elementi aggiuntivi riguardanti il talento.

Abilità Focalizzata

Si deve scegliere un'abilità. Si diventa particolarmente esperti in essa.

Beneficio: Si ottiene bonus +3 a tutte le prove di abilità che riguardano quella abilità. Se si hanno 10 o più gradi in questa abilità, il bonus aumenta a +6.

Speciale: Si può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a una nuova abilità.

Acrobatico
Grande capacità nel balzare, saltare e volare.

Beneficio: Bonus +2 a tutte le prove di Acrobazia e Volare. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Addestramento Arcano nelle Armature (Combattimento)
Capacità nel lanciare incantesimi indossando l'armatura.

Prerequisiti: Competenza nelle Armature Leggere, incantatore di 3° livello.

Beneficio: Come azione veloce, riduce la probabilità di fallimento arcano degli incantesimi in base all'armatura indossata del 10% per qualsiasi incantesimo lanciato nel round.

Addestramento nel Combattimento Difensivo (Combattimento)
Eccelse capacità difensive per contrastare tutti i tipi di manovre in combattimento.

Beneficio: Quando si calcola la propria Difesa da Manovra in Combattimento si considerano i propri Dadi Vita totali come bonus di attacco base (vedi Capitolo 8).

Afferrare Frecce (Combattimento)
Invece di evitare una freccia o un attacco a distanza, si può cercare di bloccarlo.

Prerequisiti: Des 15, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce.

Beneficio: Quando viene usato il talento Deviare Frecce, il personaggio può afferrare l'arma anziché limitarsi a deviarla. Le armi da lancio si possono immediatamente scagliare indietro contro l'aggressore originale (persino se non è il proprio turno) o si possono raccogliere per utilizzarle in un secondo momento. Occorre avere almeno una mano libera (che non impugni niente) per utilizzare questo talento.

Affinità Animale
Capacità nel trattare con animali e cavalcature.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Addestrare Animali e Cavalcare. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Agile
Si è più veloci del normale.

Beneficio: Quando non si indossano armature, o se ne indossa una leggera, la velocità base aumenta di 1,5 metri. I benefici del talento si perdono se si trasporta un carico medio o pesante.

Speciale: Si può prendere questo talento più volte. I suoi effetti si cumulano.

Allerta
Attenta capacità di notare cose che agli altri sfuggono.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Intuizione e Percezione. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Andatura Fulminea (Combattimento)
La propria velocità vanifica gli attacchi degli avversari.

Prerequisiti: Des 17, Posizione Velata, Schivare, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Se si compiono due azioni di movimento o un'azione di ritirata in un turno, si ottiene 50% di occultamento per 1 round.

Arma Accurata (Combattimento)
Si usa la propria agilità invece che la Forza in mischia.

Beneficio: Con un'arma leggera, una catena chiodata, una frusta o uno stocco adatti a una creatura della propria taglia, si può utilizzare il modificatore di Destrezza invece di quello di Forza al proprio tiro per colpire. Se si imbraccia uno scudo, si subisce la penalità di armatura alla prova di quest'ultimo al proprio tiro per colpire.

Speciale: Le armi naturali vanno sempre considerate alla stregua di armi leggere.

Arma Focalizzata (Combattimento)
Si sceglie un tipo di arma. Si può scegliere anche colpo senz'armi o lotta (oppure raggio se si è incantatori) per padroneggiarne l'uso.

Prerequisiti: Competenza nelle Armi (arma scelta), bonus di attacco base +1.

Beneficio: Bonus +1 a tutti i tiri per colpire effettuati impugnando l'arma scelta.

Speciale: Si può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Arma Focalizzata Superiore (Combattimento)
Si sceglie un tipo di arma (compreso colpo senz'armi o lotta) già scelta con Arma Focalizzata, per padroneggiarne l'uso.

Prerequisiti: Arma Focalizzata con l'arma scelta, Competenza nell'arma scelta, bonus di attacco base +1, guerriero di 8° livello.

Beneficio: Bonus +1 ai tiri per colpire effettuati con l'arma scelta. Questo bonus si cumula con gli altri bonus ai tiri per colpire, compreso quello dato da Arma Focalizzata.

Speciale: Si può acquisire Arma Focalizzata Superiore più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che si sceglie il talento, si deve applicare ad un nuovo tipo di arma.

Arma Specializzata (Combattimento)
Capacità di infliggere danni con un'arma particolare. Si sceglie un tipo di arma per il quale si ha già acquisito

il talento Arma Focalizzata (compreso colpo senz'armi o lotta). Si infliggono danni extra quando si impugna quest'arma.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (arma scelta), Competenza nelle Armi (arma scelta), guerriero di 4° livello.

Beneficio: Bonus +2 a tutti i danni inflitti con l'arma scelta.

Speciale: Si può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Arma Specializzata Superiore (Combattimento)

Si sceglie un tipo di arma (compreso colpo senz'armi o lotta) già scelta con Arma Specializzata, per padroneggiarne l'uso.

Prerequisiti: Arma Focalizzata (arma scelta), Arma Focalizzata Superiore (arma scelta), Arma Specializzata (arma scelta), Competenza nelle Armi (arma scelta), guerriero di 12° livello.

Beneficio: Bonus +2 ai tiri per i danni quando si usa l'arma scelta. Questo bonus al danno si cumula con gli altri bonus al danno, compreso quello dato da Arma Specializzata.

Speciale: Si può acquisire Arma Specializzata Superiore più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che si sceglie il talento, si deve applicare ad un nuovo tipo di arma.

Atletico

Si possiedono innate doti fisiche.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Nuotare e Scalare. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Attacco con lo Scudo Migliorato (Combattimento)

Ci si può proteggere con lo scudo, anche se lo si usa per attaccare.

Prerequisiti: Competenza negli Scudi

Beneficio: Quando si effettua un attacco con scudo, si applica sempre il bonus dello scudo alla propria CA.

Normale: Senza questo talento, un personaggio che compie un colpo con lo scudo perde il bonus dello scudo alla CA fino al turno successivo (vedi Capitolo 6).

Attacco in Sella (Combattimento)

Si è in grado di effettuare attacchi veloci in sella, colpendo l'avversario e continuare a muoversi.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando si è in sella e si utilizza l'azione di carica, ci si può muovere e attaccare con una carica standard e poi muoversi ancora (continuando la linea retta della carica). Il movimento totale per quel round non può superare il doppio della propria velocità in sella. Il personaggio e la sua cavalcatura non subiscono alcun attacco di opportunità da parte dell'avversario attaccato.

Attacco Lacerante a Due Armi (Combattimento)

Capacità di colpire contemporaneamente con entrambe le armi infliggendo ferite devastanti.

Prerequisiti: Des 17, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Doppio Taglio, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Se si colpisce l'avversario con l'arma nella mano primaria e con quella nella mano secondaria, si infliggono 1d10 danni addizionali più 1 volta e mezza il proprio modificatore di Forza. Si può infliggere questo danno addizionale solo una volta per round.

Attacco Poderoso (Combattimento)

Capacità di compiere attacchi in mischia straordinariamente potenti, a scapito della precisione.

Prerequisiti: For 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Si può decidere di subire penalità –1 ai tiri per colpire in mischia per ottenere bonus +2 al danno in mischia. Se si impugna un'arma a due mani, o un'arma a una mano ma impugnata a due mani, o un'arma naturale primaria che aggiunge una volta e mezza il modificatore di Forza al danno, il bonus al danno viene aumentato della metà (+50%). Il bonus viene invece dimezzato (–50%) se si attacca con un'arma nella mano secondaria o con un'arma naturale secondaria. Quando il proprio bonus di attacco base raggiunge +4 e successivamente ogni 4 punti guadagnati, la penalità aumenta di –1 ed il bonus al danno aumenta di +2. Bisogna scegliere di usare questo talento prima di effettuare il tiro per colpire, e i suoi effetti durano fino al turno successivo. Il bonus al danno non si applica agli attacchi di contatto o effetti che non infliggono danni.

Attacco Rapido (Combattimento)

Il personaggio è in grado di attaccare l'avversario e ritirarsi prima che quest'ultimo possa reagire.

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando si compie un singolo attacco con un'arma da mischia, ci si può muovere sia prima sia dopo l'attacco, purché la distanza percorsa sia di almeno 3 metri prima dell'attacco e quella totale non superi quella consentita dalla propria velocità. Non si può usare questo talento per attaccare un avversario adiacente a se stessi all'inizio del proprio turno.

Normale: Non ci si può muovere prima e dopo l'attacco.

Attacco Turbinante (Combattimento)

Si possono colpire tutti gli avversari a portata.

Prerequisiti: Des 13, Int 13, Attacco Rapido, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Quando si compie un'azione di attacco completo, si può rinunciare agli attacchi normali ed effettuare un unico attacco in mischia con il bonus di attacco base più alto contro ogni avversario che si trovi entro la propria portata. Occorre effettuare un tiro per colpire separato per ogni avversario.

Quando si utilizza il talento Attacco Turbinante, non si possono applicare i bonus o gli attacchi extra conferiti da altri talenti, capacità o incantesimi.

Aumentare Evocazione

Le creature evocate sono più forti e robuste.

Prerequisito: Incantesimi Focalizzati (evocazione).

Beneficio: Ogni creatura evocata con un qualsiasi incantesimo *evoca* ottiene un bonus di potenziamento +4 a Forza e a Costituzione per la durata dell'incantesimo di evocazione utilizzato per richiamarla.

Autorità

Capacità di radunare gregari e seguaci per la propria causa e un compagno per le proprie avventure.

Prerequisiti: Personaggio di 7° livello.

Beneficio: Questo talento permette di convocare in proprio aiuto un gregario leale e seguaci devoti e subordinati. Un gregario è in genere un PNG con livelli di classe, mentre i seguaci sono solitamente PNG di basso livello. Vedi la Tabella 5–2 per quale livello di gregario e quanti seguaci si possono convocare.

Modificatori di Autorità: Diversi fattori possono influire sul punteggio di Autorità, modificandolo rispetto al suo valore base (livello del capo + modificatore di Carisma). La reputazione (dal punto di vista del gregario o seguace che si vuole convocare) aumenta o diminuisce il proprio punteggio di Autorità:

Reputazione del capo	Modificatore
Grande prestigio	+2
Essere giusto e generoso	+1
Avere un certo potere	+1
Avere fallito	–1
Essere scostante	–1
Essere crudele	–2

Quando si prova ad attirare un gregario si possono applicare altri modificatori, come indicato sotto.

Il capo...	Modificatore
Possiede un famiglio, una cavalcatura speciale o un compagno animale	–2
Recluta un gregario di diverso allineamento	–1
Ha provocato la morte di un gregario	–2*

* Cumulativo per ogni gregario ucciso.

Tabella 5-2: Autorita'

Valore Autorità	Livello gregario	Numero di seguaci per livello 1°	2°	3°	4°	5°	6°
1 o inferiore	—	—	—	—	—	—	—
2	1°	—	—	—	—	—	—
3	2°	—	—	—	—	—	—
4	3°	—	—	—	—	—	—
5	3°	—	—	—	—	—	—
6	4°	—	—	—	—	—	—
7	5°	—	—	—	—	—	—
8	5°	—	—	—	—	—	—
9	6°	—	—	—	—	—	—
10	7°	5	—	—	—	—	—
11	7°	6	—	—	—	—	—
12	8°	8	—	—	—	—	—
13	9°	10	1	—	—	—	—
14	10°	15	1	—	—	—	—
15	10°	20	2	1	—	—	—
16	11°	25	2	1	—	—	—
17	12°	30	3	1	1	—	—
18	12°	35	3	1	1	—	—
19	13°	40	4	2	1	1	—
20	14°	50	5	3	2	1	—
21	15°	60	6	3	2	1	1
22	15°	75	7	4	2	2	1
23	16°	90	9	5	3	2	1
24	17°	110	11	6	3	2	1
25 o superiore	17°	135	13	7	4	2	2

I seguaci hanno priorità diverse dai gregari. Quando si cerca di attrarre un seguace, bisogna utilizzare i modificatori seguenti.

Il capo...	Modificatore
Possiede una fortezza, una base operativa, una gilda, o altro	+2
Si sposta spesso di luogo in luogo	–1
Ha provocato la morte di altri seguaci	–1

Valore di Autorità: Il valore base di Autorità è uguale al proprio livello più il modificatore di Carisma. In caso di un modificatore negativo di Carisma, questa tabella prevede anche dei valori molto bassi di Autorità, ma bisogna comunque essere di almeno 7° livello per scegliere il talento Autorità. Il valore di Autorità può anche essere influenzato da fattori esterni, come descritto.

Livello del gregario: Si può attrarre un gregario di un livello non superiore a questo. A prescindere dal proprio valore di Autorità, è possibile reclutare solo gregari di due o più livelli inferiori al proprio. Il gregario dovrebbe essere equipaggiato con oggetti appropriati al suo livello (vedi Capitolo 14). Il gregario può essere di qualsiasi razza o classe. L'allineamento del

gregario non può essere opposto al proprio né per il binomio legge/caos né per quello bene/male, e si subisce penalità –1 al proprio valore di Autorità se si recluta un gregario con un allineamento diverso dal proprio.

Un gregario non conta come membro del gruppo quando si determinano i PE del gruppo. Invece, si divida il livello del gregario per il livello del capo e si moltiplichi il risultato per il totale dei PE guadagnati dal capo, e aggiungete quel numero ai PE totali del gregario.

Se il gregario guadagna PE sufficienti a portarlo ad un livello meno del capo, il gregario non ottiene il nuovo livello: il suo nuovo totale di PE è 1 in meno rispetto a quello necessario per avanzare di livello.

Numero di seguaci per livello: Si può radunare un gruppo di personaggi fino al numero indicato per ciascun livello. I seguaci sono simili ai gregari, tranne che in genere sono PNG di basso livello. Dato che sono solitamente di 5 o più livelli inferiori a quello del capo, raramente sono efficaci in combattimento.

I seguaci non guadagnano esperienza e pertanto non avanzano di livello. Quando si ottiene un nuovo livello, si consulti la Tabella 5–2 per determinare se si acquisiscono più seguaci, alcuni dei quali potrebbero anche essere di livello superiore a quello dei seguaci già radunati. Non si deve consultare la tabella per vedere se il proprio gregario ottiene livelli, però, perché i gregari guadagnano esperienza in modo indipendente.

Autosufficiente

Capacità di badare a se stessi in situazioni estreme e curarsi le ferite.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Guarire e Sopravvivenza. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Botta di Scudo (Combattimento)

Nella giusta posizione, il proprio scudo può essere usato per mandare gli avversari gambe all'aria.

Prerequisiti: Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi, Competenza negli Scudi, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Qualsiasi avversario colpito dalla botta di scudo è colpito anche da un attacco di spingere gratuito, sostituendo il proprio tiro per colpire con la prova di manovra in combattimento (vedi Capitolo 8). Questa spinta non provoca un attacco di opportunità. Gli avversari che non possono muoversi indietro a causa di un muro o di altra superficie cadono a terra proni dopo essersi mossi

per la massima distanza possibile. Si può scegliere di muoversi con il bersaglio se si è in grado di compiere un passo di 1,5 metri o di spendere un'azione per muoversi nel turno.

Carica Devastante (Combattimento)

Capacità di compiere attacchi devastanti in sella.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Attacco in Sella, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando si è in sella e si utilizza l'azione di carica, si infliggono danni raddoppiati con un'arma da mischia (o danni triplicati con una lancia da cavaliere).

Cogliere di Sorpresa (Combattimento)

I nemici sono colti di sorpresa dall'abilità con cui si fa uso di armi improvvisate e fuori dalla norma.

Beneficio: Non si subiscono penalità nell'usare un'arma da mischia improvvisata. Gli avversari disarmati sono colti impreparati contro qualsiasi attacco portato con un'arma improvvisata.

Normale: Attaccare con un'arma improvvisata comporta penalità –4 al tiro per colpire.

Collera della Medusa (Combattimento)

Ci si può avvantaggiare della confusione dell'avversario per compiere colpi multipli.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno della Gorgone, Stile dello Scorpione, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Ogni volta che si usa l'azione di attacco completo ed almeno un colpo senz'armi, si possono effettuare due colpi senz'armi addizionali al proprio bonus di attacco base più alto. Questi attacchi bonus devono essere fatti contro un avversario frastornato, impreparato, paralizzato, barcollante, stordito o privo di sensi.

Colpo Arcano (Combattimento)

Capacità di attingere al proprio potere arcano per infondere le armi di energia magica.

Prerequisito: Capacità di lanciare incantesimi arcani.

Beneficio: Come azione veloce, si può infondere nella propria arma una parte del proprio potere arcano. Per 1 round, le proprie armi infliggono +1 al danno e sono considerate come magiche al fine di superare la riduzione del danno. Ogni cinque livelli da incantatore posseduti, il bonus aumenta di +1, fino ad un massimo di +5 al 20° livello.

Colpo di Ritorno (Combattimento)

Capacità di colpire i nemici che vi attaccano usando la loro portata, mirando alle armi o agli arti quando si avvicinano.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +11.

Beneficio: Si può preparare un'azione per effettuare un attacco in mischia contro un avversario che vi attacca in mischia, anche se quest'ultimo non è a portata.

Colpo Mortale (Combattimento)

Con un colpo ben piazzato, si uccide l'avversario con una morte rapida ma dolorosa.

Prerequisiti: Arma Focalizzata, Arma Focalizzata Superiore, Competenza nell'arma scelta, Maestria Intimorente, Spezzare le Difese, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Come azione standard, si effettua un attacco singolo con un'arma per la quale si ha Arma Focalizzata Superiore contro un avversario stordito o impreparato. Se si colpisce, si infliggono danni raddoppiati ed il bersaglio subisce 1 danno da sanguinamento alla Costituzione (vedi Appendice). Il danno addizionale e il sanguinamento non sono moltiplicati in caso di colpo critico.

Colpo Penetrante (Combattimento)

I propri attacchi sono in grado di penetrare le difese di alcune creature. Si deve scegliere un tipo di arma a cui è già stato applicato il talento Arma Focalizzata.

Prerequisiti: Arma Focalizzata, Competenza con l'arma, bonus di attacco base +1, guerriero di 12° livello.

Beneficio: Gli attacchi con l'arma scelta ignorano fino a 5 punti di riduzione del danno. Questo talento non si applica a riduzione del danno senza un tipo (come RD 10/—).

Colpo Penetrante Superiore (Combattimento)

Gli attacchi con l'arma scelta penetrano le difese dei nemici.

Prerequisiti: Arma Focalizzata, Colpo Penetrante, guerriero di 16° livello.

Beneficio: Gli attacchi con l'arma scelta ignorano fino 10 punti di riduzione del danno. Questo ammontare è ridotto a 5 punti per la riduzione del danno senza un tipo (come RD 10/—).

Colpo Senz'Armi Migliorato (Combattimento)

Capacità di combattere senz'armi.

Beneficio: Si è considerati armati anche quando si è senz'armi; in altre parole, se si attacca senz'armi un avversario armato, non si subisce alcun attacco di opportunità da parte di quest'ultimo. Si può scegliere di infliggere con i propri colpi senz'armi danni letali o danni non letali.

Normale: Senza questo talento, si è considerati senz'armi quando si combatte a mani nude, e si possono infliggere solo danni non letali con questo tipo di attacco.

Colpo Vitale (Combattimento)

Capacità di infliggere più danni con un attacco.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando si usa l'azione di attacco, si può effettuare un attacco al proprio bonus di attacco base più alto che infligge danno addizionale. Si tira il dado per

il danno dell'attacco due volte e si sommano insieme i risultati, ma non si moltiplicano i bonus al danno per la Forza, la capacità dell'arma (come *infuocata*) o il danno da precisione (come attacco furtivo). Questo danno non viene moltiplicato in caso di colpo critico (sebbene altri bonus al danno si moltiplichino normalmente).

Colpo Vitale Migliorato (Combattimento)

Capacità di effettuare un attacco devastante.

Prerequisiti: Colpo Vitale, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Quando si usa l'azione di attacco, si può effettuare un attacco al proprio bonus di attacco base più alto che infligge danno addizionale. Si tira il dado per il danno dell'attacco tre volte e si sommano insieme i risultati, ma non si moltiplicano i bonus al danno per la Forza, la capacità dell'arma (come *infuocata*) o il danno da precisione (come attacco furtivo). Questo danno non viene moltiplicato in caso di colpo critico (sebbene altri bonus al danno si moltiplichino normalmente).

Colpo Vitale Superiore (Combattimento)

Capacità di sferrare un colpo singolo dagli effetti devastanti.

Prerequisiti: Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, bonus di attacco base +16.

Beneficio: Quando si usa l'azione di attacco, si può effettuare un attacco al proprio bonus di attacco base più alto che infligge danno addizionale. Si tira il dado per il danno dell'attacco quattro volte e si sommano insieme i risultati, ma non si moltiplicano i bonus al danno per la Forza, la capacità dell'arma (come *infuocata*) o il danno da precisione (come attacco furtivo). Questo danno non viene moltiplicato in caso di colpo critico (sebbene altri bonus al danno si moltiplichino normalmente).

Comandare Non Morti

Usando gli empi poteri della necromanzia, si possono comandare le creature non morte, asservendole al proprio volere.

Prerequisiti: Incanalare energia negativa.

Beneficio: Come azione standard, si può utilizzare uno degli usi di incanalare energia negativa per asservire al proprio volere i non morti entro 9 metri. Le creature non morte ricevono un tiro salvezza su Volontà per negare l'effetto con CD pari a 10 + 1/2 il proprio livello dell'incantatore + il proprio modificatore di Carisma. Le creature non morte che falliscono il tiro cadono sotto il controllo del personaggio e gli obbediranno al massimo delle proprie possibilità, come se fossero sotto gli effetti di *controllare non morti*. I non morti intelligenti ricevono un nuovo tiro salvezza ogni giorno per resistere al comando. Si può controllare qualsiasi numero di non morti, finché i loro Dadi Vita totali non superino il proprio livello da chierico. Se si usa incanalare energia in questo modo, questo non produce altri effetti (non cura o ferisce le creature vicine). Se una creatura non morta è sotto il controllo di un'altra creatura, bisogna effettuare una prova contrapposta di Carisma ogni volta che gli ordini sono in conflitto tra loro.

Combattere alla Cieca (Combattimento)

Capacità di attaccare gli avversari che non sono chiaramente percepibili.

Beneficio: In mischia, ogni volta che si manca l'avversario a causa dell'occultamento (vedi Capitolo 8), si può ripetere una volta il tiro percentuale fallito per vedere se si è riusciti a colpire comunque.

Un attaccante invisibile non ottiene alcun vantaggio derivante dal colpire il personaggio in mischia. Cioè, il personaggio non perde il bonus positivo di Destrezza alla Classe Armatura e l'avversario non guadagna il normale bonus +2 per essere invisibile. Tuttavia, i bonus dell'attaccante invisibile si applicano lo stesso agli attacchi a distanza.

Non c'è bisogno di effettuare prove di Acrobazia per muoversi a piena velocità mentre si è accecati.

Normale: Si applicano i modificatori al tiro per colpire standard per gli attaccanti invisibili che cercano di colpire il personaggio; quest'ultimo perde anche il bonus di Destrezza alla CA. Si applica inoltre una riduzione della velocità per l'oscurità e la scarsa visibilità.

Speciale: Il talento Combattere alla Cieca non ha alcuna utilità nei confronti di un personaggio se questo è sotto l'effetto di un incantesimo *intermittenza*.

Combattere con Due Armi (Combattimento)

Capacità di combattere con due armi. Si può compiere un attacco addizionale ogni round con l'arma secondaria.

Prerequisiti: Des 15.

Beneficio: Le penalità all'attacco per combattere con due armi si riducono. La penalità per la mano primaria scende di 2 e quella per la mano secondaria di 6. Vedi Combattere con due armi al Capitolo 8.

Normale: Se si impugna una seconda arma nella mano secondaria, si ottiene un attacco addizionale per round con quell'arma. Quando si combatte in questo modo si subisce penalità –6 all'attacco o agli attacchi regolari con la mano primaria e penalità –10 all'attacco con l'arma secondaria. Se l'arma secondaria è leggera, le penalità sono ridotte di 2 ciascuna. Un colpo senz'armi è sempre considerato leggero.

Combattere con Due Armi Migliorato (Combattimento)

Capacità nel combattere con due armi.

Prerequisiti: Des 17, Combattere con Due Armi, bonus di attacco base +6.

Beneficio: In aggiunta al normale attacco addizionale che si possiede con la mano secondaria, si ottiene un secondo attacco con la mano secondaria, seppure con penalità –5.

Normale: Senza questo talento, si può solo disporre di un unico attacco addizionale con la mano secondaria.

Combattere con Due Armi Superiore (Combattimento)

Capacità incredibile di combattere con due armi.

Prerequisiti: Des 19, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Si ottiene un terzo attacco con l'arma secondaria, ma con penalità –10.

Combattere in Sella (Combattimento)

Capacità di guidare la cavalcatura in combattimento.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado.

Beneficio: Una volta per round, quando la propria cavalcatura viene colpita in battaglia, si ottiene una prova di Cavalcare (come azione immediata) per negare il colpo. Il colpo viene negato se la prova di Cavalcare è maggiore del tiro per colpire dell'avversario.

Competenza negli Scudi

Capacità di usare propriamente gli scudi.

Beneficio: Quando si usa uno scudo (tranne gli scudi torre), la penalità di armatura alla prova dello scudo si applica solo alle prove di abilità basate su Destrezza e Forza.

Normale: Se si utilizza uno scudo in cui non si è competenti, si subisce la penalità di armatura alla prova dello scudo al tiro per colpire e a tutte le prove di abilità che riguardano il movimento.

Speciale: Barbari, bardi, chierici, druidi, guerrieri, paladini e ranger possiedono automaticamente Competenza negli Scudi come talento bonus, senza bisogno di selezionarlo.

Competenza negli Scudi Torre (Combattimento)

Capacità nell'uso degli scudi torre..

Prerequisiti: Competenza negli Scudi.

Beneficio: Quando si usa uno scudo torre, la penalità di armatura alla prova dello scudo si applica solo alle abilità basate su Forza e Destrezza.

Normale: Se si usa uno scudo in cui non si è competenti, si subisce la penalità di armatura alla prova dello scudo al tiro per colpire e a tutte le prove di abilità che riguardano il movimento, comprese le prove di Cavalcare.

Speciale: I guerrieri possiedono automaticamente Competenza negli Scudi Torre come talento bonus, senza bisogno di selezionarlo.

Competenza nelle Armature Leggere

Capacità di indossare ed utilizzare le armature leggere.

Beneficio: Quando si utilizza un tipo di armatura in cui si ha competenza, la penalità di armatura alla prova si applica solo alle prove di abilità basate su Forza e Destrezza.

Normale: Se si indossa un'armatura in cui non si ha la competenza si subisce la penalità di armatura alla prova al tiro per colpire e a tutte le prove di abilità che riguardano il movimento.

Speciale: Tutte le classi tranne maghi, monaci e stregoni, possiedono Competenza nelle Armature Leggere come talento bonus, senza bisogno di sceglierlo.

Competenza nelle Armature Medie

Capacità di indossare ed utilizzare le armature medie

Prerequisito: Competenza nelle Armature Leggere.

Beneficio: Vedi Competenza nelle Armature Leggere.

Normale: Vedi Competenza nelle Armature Leggere.

Speciale: Barbari, chierici, druidi, guerrieri, paladini e ranger ricevono automaticamente Competenza nelle Armature Medie come talento bonus, senza bisogno di sceglierlo.

Competenza nelle Armature Pesanti

Capacità di indossare ed utilizzare le armature pesanti.

Prerequisiti: Competenza nelle Armature Leggere, Competenza nelle Armature Medie.

Beneficio: Vedi Competenza nelle Armature Leggere.

Normale: Competenza nelle Armature Leggere.

Speciale: Guerrieri e paladini ricevono automaticamente Competenza nelle Armature Pesanti come talento bonus, senza bisogno di sceglierlo.

Competenza nelle Armi da Guerra

Si sceglie un tipo di arma da guerra. Si sa come brandire quel tipo di arma da guerra in battaglia.

Beneficio: Si effettua normalmente il tiro per colpire con l'arma da guerra scelta (senza la penalità per la non competenza).

Normale: Se si utilizza un'arma in cui non si è competenti si subisce penalità –4 al tiro per colpire.

Speciale: Barbari, guerrieri, paladini e ranger sono competenti in tutte le armi da guerra. Non devono selezionare questo talento.

Si può acquisire Competenza nelle Armi da Guerra più volte. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Competenza nelle Armi Esotiche (Combattimento)

Si sceglie un tipo di arma esotica, come la catena chiodata o la frusta. Si sa come brandire quel tipo di arma esotica

in battaglia ed utilizzare qualsiasi qualità o trucco che tale arma permette.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Si effettua normalmente il tiro per colpire con un'arma esotica.

Normale: Chi utilizza un'arma in cui non è competente subisce penalità –4 al tiro per colpire.

Speciale: Si può acquisire Competenza nelle Armi Esotiche più volte. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a un nuovo tipo di arma esotica.

Competenza nelle Armi Semplici

Capacità di usare tutti i tipi di armi semplici in battaglia.

Beneficio: Si effettua normalmente il tiro per colpire con le armi semplici senza penalità.

Normale: Se si utilizza un'arma in cui non si è competenti si subisce penalità –4 al tiro per colpire.

Speciale: Tutti i personaggi, tranne druidi, maghi e monaci, sono automaticamente competenti in tutte le armi semplici, senza bisogno di selezionare questo talento.

Controincantesimo Migliorato

Capacità di contrastare gli incantesimi usando magie simili.

Beneficio: Quando si contrastano gli incantesimi, si può usare un incantesimo della stessa scuola che è di uno o più livelli superiore all'incantesimo bersaglio.

Normale: Senza questo talento, si può contrastare un incantesimo solo con lo stesso incantesimo o con un incantesimo specificamente designato per contrastare l'incantesimo bersaglio.

Correre

Capacità di correre velocemente.

Beneficio: Se si va di corsa, ci si muove cinque volte più velocemente della propria normale velocità (se non si indossa alcuna armatura o s'indossa un'armatura media o leggera, e si trasporta al massimo un carico medio) o quattro volte più velocemente (se si indossa un'armatura pesante o si trasporta un carico pesante). Se si fa un salto con rincorsa (vedi Acrobazia), si ottiene bonus +4 alla prova di Acrobazia. Quando si corre, si mantiene il proprio bonus di Destrezza alla CA.

Normale: Se si va di corsa, ci si muove quattro volte più velocemente della propria normale velocità (se non si indossa alcuna armatura o si indossa un'armatura media o leggera, e si trasporta al massimo un carico medio) o tre volte più velocemente (se si indossa un'armatura pesante o si trasporta un carico pesante), e si perde inoltre il proprio bonus di Destrezza alla CA.

Creare Armi e Armature Magiche (Creazione Oggetto)

Capacità di creare armi, armature e scudi magici.

Prerequisiti: Incantatore di 5° livello.

Beneficio: Si può creare qualsiasi arma, armatura o scudo magico. Il potenziamento di un'arma, di un'armatura completa o di uno scudo richiede un giorno per ogni 1.000 mo del costo delle rispettive caratteristiche magiche. Per potenziare un'arma, un'armatura o uno scudo si devono consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo totale. Vedi le regole relative alla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni.

L'arma, l'armatura o lo scudo da potenziare devono essere oggetti perfetti, forniti dal personaggio. Il costo dell'oggetto perfetto non è incluso nel costo descritto sopra.

È inoltre possibile riparare un'arma, un'armatura completa o uno scudo magico rotto, purché si tratti di uno di quelli che si è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero a creare l'oggetto.

Creare Bacchette (Creazione Oggetto)

Capacità di creare bacchette magiche.

Prerequisiti: Incantatore di 5° livello.

Beneficio: Si può creare una bacchetta di qualsiasi incantesimo di 4° livello o inferiore che si conosce. La creazione di una bacchetta richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare una bacchetta bisogna consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Una bacchetta di nuova creazione possiede 50 cariche. Vedi le regole relative alla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni.

Creare Bastoni (Creazione Oggetto)

Capacità di creare bastoni magici.

Prerequisiti: Incantatore di 11° livello.

Beneficio: Si può creare qualsiasi bastone magico. La creazione di un bastone richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare un bastone bisogna consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Un bastone di nuova creazione contiene 10 cariche. Vedi le regole relative alla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni.

Creare Oggetti Meravigliosi (Creazione Oggetto)

Capacità di creare oggetti meravigliosi, un tipo di oggetti magici.

Prerequisiti: Incantatore di 3° livello.

Beneficio: Si può creare qualsiasi tipo di oggetto meraviglioso. Creare un oggetto meraviglioso richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per creare un oggetto meraviglioso bisogna consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Vedi le regole relative alla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni.

È inoltre possibile riparare un oggetto meraviglioso, purché si tratti di uno di quelli che il personaggio è in grado di creare. In questo modo la riparazione costa metà delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per creare quell'oggetto.

Creare Verghe (Creazione Oggetto)

Capacità di creare verghe magiche.

Prerequisiti: Incantatore di 9° livello.

Beneficio: Si può creare qualsiasi verga magica. La creazione di una verga richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per creare una verga bisogna consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Vedi le regole relative alla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni.

Critico Accecante (Combattimento, Critico)

I colpi critici rendono ciechi gli avversari.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, bonus di attacco base +15.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico l'avversario è accecato in modo permanente. Un tiro salvezza riuscito su Tempra (CD pari a 10 + il proprio bonus di attacco base) rende l'avversario abbagliato per 1d4 round. Questo talento non ha effetto sulle creature che non basano la vista sugli occhi o quelle con più di due occhi (sebbene colpi critici multipli potrebbero causare cecità, a discrezione del GM). La cecità può essere curata con *guarigione, rigenerazione, rimuovi cecità* o capacità simili.

Speciale: Si possono applicare gli effetti di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Critico Affaticante (Combattimento, Critico)

I colpi critici affaticano l'avversario.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico, l'avversario diventa affaticato. Questo talento non ha effetti addizionali su creature già affaticate o esauste.

Speciale: Si possono applicare gli effetti di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Critico Assordante (Combattimento, Critico)

I colpi critici sono in grado di far perdere l'udito ai nemici.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico contro un avversario, questo diventa sordo in modo permanente. Un tiro salvezza su Tempra riuscito (CD 10 + il proprio bonus di attacco base) riduce la sordità ad 1 round. Questo talento non ha effetto su creature già sorde. La sordità può essere curata da *guarigione, rigenerazione, rimuovi sordità* o capacità simili.

Speciale: Si possono applicare gli effetti di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Critico Debilitante (Combattimento, Critico)

I colpi critici rendono infermi gli avversari.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico, l'avversario diventa infermo per 1 minuto. Gli effetti di questo talento non si cumulano. Colpi addizionali invece si aggiungono alla durata dell'effetto.

Speciale: Si possono applicare gli effetti di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Critico Focalizzato (Combattimento)

Capacità di infliggere e causare dolore.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +9.

Beneficio: Bonus di circostanza +4 ai tiri per colpire effettuati per confermare i colpi critici.

Critico Incapacitante (Combattimento, Critico)

I colpi critici incapacitano l'avversario.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, bonus di attacco base +13.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico, l'avversario diventa barcollante per 1d4+1 round. Un tiro salvezza su Tempra riuscito riduce la durata a 1 round. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + il proprio bonus di attacco base. Gli effetti di questo talento non si cumulano. Colpi addizionali invece aumentano la durata.

Speciale: Si possono applicare gli effetti un solo talento critico ad ogni colpo critico ma meno che non si abbia il talento Critico Prodigioso.

Critico Inesorabile (Combattimento, Critico)

I colpi critici rendono esausti gli avversari.

Prerequisiti: Critico Affaticante, Critico Focalizzato, bonus di attacco base +15.

Beneficio: Quando si mette a segno un colpo critico su un nemico, questo diventa immediatamente esausto. Questo talento non ha effetto su creature già esauste.

Speciale: Si possono applicare gli effetti di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Critico Migliorato (Combattimento)

Gli attacchi con un'arma scelta sono particolarmente letali.

Prerequisiti: Competenza nell'arma, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Quando si impugna l'arma prescelta, l'intervallo di minaccia di quell'arma viene raddoppiato.

Speciale: Si può acquisire Critico Migliorato più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a un nuovo tipo di arma.

Questo bonus non è cumulabile con alcun altro effetto che estende l'intervallo di minaccia.

Critico Prodigioso (Combattimento)

I colpi critici causano due effetti addizionali.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, altri due talenti critici, guerriero di 14° livello.

Beneficio: Quando si mette a segno un colpo critico, si applicano gli effetti di due talenti critici oltre al danno inflitto.

Normale: Si possono applicare solo gli effetti di un talento critico oltre al danno inflitto.

Critico Sanguinante (Combattimento, Critico)

I colpi critici producono ferite che sanguinano copiosamente.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico con un'arma tagliente o perforante, l'avversario subisce 2d6 danni da sanguinamento (vedi Appendice) ad ogni round nel suo turno, oltre al danno inflitto dal colpo critico. Il danno da sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire con CD 15 o con una cura magica. Gli effetti di questo talento sono cumulativi.

Speciale: Si può applicare l'effetto di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Critico Stordente (Combattimento, Critico)

I critici rendono storditi gli avversari.

Prerequisiti: Critico Focalizzato, Critico Incapacitante, bonus di attacco base +17.

Beneficio: Ogni volta che si mette a segno un colpo critico, l'avversario diventa stordito per 1d4+1 round. Un tiro salvezza su Tempra riuscito riduce l'avversario a barcollante per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + il proprio bonus di attacco base. Gli effetti di questo talento non si cumulano. Colpi addizionali invece aumentano la durata.

Speciale: Si possono applicare gli effetti di un solo talento critico ad uno specifico colpo critico, a meno che non si possegga Critico Prodigioso.

Deviare Frecce (Combattimento)

Capacità di deviare le frecce in arrivo, così come gli altri proiettili, in modo che siano inoffensive.

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Bisogna avere almeno una mano libera (che non impugna niente) per utilizzare questo talento. Una volta per round, quando si sarebbe normalmente colpiti da un'arma a distanza, è possibile deviarla in modo da non subire danni. Bisogna essere consapevoli dell'attacco e non essere colti impreparati. Il tentativo di deviare un'arma a distanza non va conteggiato come azione. Lanci eccezionali (come macigni o dardi di baliste) e gli attacchi a distanza generati da attacchi naturali o da effetti di incantesimi non possono essere deviati.

Difendere con Due Armi (Combattimento)

Capacità di difendersi impugnando due armi.

Prerequisiti: Des 15, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Quando si impugna un'arma doppia o due armi (escluse le armi naturali o i colpi senz'armi), si ottiene bonus +1 alla propria CA.

Quando si combatte sulla difensiva o si compie un'azione di difesa totale, tale bonus di scudo aumenta a +2.

Dirompente (Combattimento)

L'addestramento rende difficile agli incantatori nemici lanciare incantesimi nelle vicinanze in modo sicuro.

Prerequisiti: Guerriero di 6° livello.

Beneficio: La CD per lanciare incantesimi sulla difensiva aumenta di +4 per tutti i nemici che sono all'interno dell'area che minacciate. Questo aumento per lanciare incantesimi sulla difensiva si applica solo se si è consapevoli della posizione del nemico e si è in grado di effettuare un attacco di opportunità. Se è possibile compiere un solo attacco di opportunità per round e lo si è già usato, questo aumento non si applica.

Disarcionare (Combattimento)

Capacità di disarcionare avversari in sella

Prerequisiti: For 13, Cavalcare 1 grado, Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Spingere Migliorato, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si carica un avversario mentre si è in sella e si impugna una lancia da cavaliere, si risolve l'attacco come al solito, ma se si colpisce, si può immediatamente effettuare un tentativo gratuito di spingere oltre al danno normale. Se si ha successo, il bersaglio viene disarcionato dalla sua cavalcatura e cade a terra prono in uno spazio libero adiacente alla sua cavalcatura che si trova di fronte a voi ad una distanza determinata dall'attacco.

Disarmare Migliorato (Combattimento)

Capacità di disarmare gli avversari negli scontri in mischia.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Non si provoca alcun attacco di opportunità quando si tenta una manovra di disarmare in combattimento. Inoltre, si ottiene bonus +2 alle prove di disarmare un avversario e bonus +2 alla Difesa da Manovra in Combattimento ogni volta che un avversario cerca di disarmarvi a propria volta.

Normale: Si provoca un attacco di opportunità quando si compie una manovra di disarmare in combattimento.

Disarmare Superiore (Combattimento)

Capacità di far slittare le armi lontano dalla presa dell'avversario.

Prerequisiti: Int 13, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove effettuate per disarmare un avversario. Questo bonus si cumula con quello concesso da Disarmare Migliorato. Se si riesce a disarmare un avversario, l'arma atterra a 4,5 metri da chi la stava impugnando, in una direzione casuale.

Normale: In caso di disarmo, le armi e l'equipaggiamento cadono ai piedi della creatura disarmata.

Doppio Taglio (Combattimento)

L'arma nella mano secondaria mentre si combatte con due armi colpisce con maggior forza.

Prerequisiti: Des 15, Combattere con Due Armi.

Beneficio: Si aggiunge il proprio bonus di Forza ai danni dell'arma impugnata nella mano secondaria.

Normale: Normalmente si aggiunge solo la metà del bonus di Forza ai danni dell'arma impugnata nella mano secondaria.

Duro a Morire

Si è difficili da uccidere. Non solo le ferite si stabilizzano automaticamente quando si è gravemente colpiti, ma si rimane coscienti e si può continuare ad agire anche se si sta per morire.

Prerequisiti: Resistenza Fisica.

Beneficio: Se i punti ferita totali sono sotto lo 0, ma non si è morti, ci si stabilizza automaticamente. Non c'è bisogno di effettuare la prova di Costituzione ad ogni round per evitare di perdere ulteriori punti ferita. Si può continuare ad agire come se si fosse inabili, piuttosto che morenti. Si deve prendere questa decisione nel momento in cui i punti ferita sono ridotti in negativo (anche se non è il proprio turno). Se non si decide di agire come se si fosse inabili, si perdono subito i sensi.

Quando si utilizza questo talento, si è barcollanti. Si può compiere un'azione di movimento senza subire alcun danno, ma se si esegue una qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che sia stancante, comprese alcune azioni gratuite come lanciare incantesimi rapidi), si subisce 1 danno dopo averla completata. Se i punti ferita negativi diventano minori o uguali al proprio punteggio di Costituzione, si muore sul colpo.

Normale: Se chi non ha questo talento viene ridotto a punti ferita negativi è considerato privo di sensi e morente.

Escludere Materiali

Si possono lanciare incantesimi facendo a meno delle componenti materiali.

Beneficio: È possibile lanciare qualsiasi incantesimo che necessiti di una componente materiale del costo di 1 mo o meno, senza aver bisogno di quella componente. Lanciare l'incantesimo provoca comunque un attacco di opportunità, come di norma. Se l'incantesimo richiede una componente il cui costo è maggiore di 1 mo, bisogna avere a portata di mano quella componente per lanciare l'incantesimo, proprio come di norma.

Esibizione bardica Extra

Capacità di usare esibizione bardica più a lungo.

Prerequisiti: Esibizione bardica.

Beneficio: Si può usare esibizione bardica per 6 round addizionali al giorno.

Speciale: Si può ottenere questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Estrazione Rapida (Combattimento)

Capacità di estrarre le armi a velocità impressionante.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Si può estrarre un'arma come azione gratuita invece che come azione di movimento. Si può estrarre un'arma nascosta (vedi Rapidità di Mano) come azione di movimento.

Un personaggio che ha scelto questo talento può lanciare armi al suo normale numero completo di attacchi (proprio come un personaggio con l'arco).

Questo talento non si può applicare a bacchette, oggetti alchemici, pergamene e pozioni.

Normale: Senza questo talento, si può estrarre un'arma come azione di movimento, o (se si ha bonus di attacco base pari o superiore a +1) come azione gratuita compresa nel movimento. Senza questo talento, si può estrarre un'arma nascosta soltanto come azione standard.

Famiglio Migliorato

Questo talento permette di acquisire un famiglio più potente, ma solo se è possibile acquisire un nuovo famiglio.

Prerequisiti: Capacità di acquisire un nuovo famiglio, allineamento compatibile, livello sufficientemente alto (vedi sotto).

Beneficio: Quando si sceglie un famiglio, si possono scegliere anche le creature elencate (vedi *Pathfinder GdR Bestiario* per le statistiche di queste creature). Si può scegliere un famiglio con un allineamento diverso fino ad un grado dell'asse dell'allineamento (da legale a caotico, da buono a malvagio).

Famiglio	Allineamento	Livello incantatore arcano
Falco celestiale[1]	Neutrale buono	3°
Topo crudele	Neutrale	3°
Vipera immonda[2]	Neutrale malvagio	3°
Elementale, Piccolo (qualsiasi)	Neutrale	5°
Strige	Neutrale	5°
Imp	Legale malvagio	7°
Mephit (qualsiasi)	Neutrale	7°
Omuncolo[3]	Qualsiasi	7°
Pseudodrago	Neutrale buono	7°
Quasit	Caotico malvagio	7°

1 O un altro animale celestiale dalla lista standard dei famigli.
2 O un altro animale immondo dalla lista standard dei famigli.
3 Il padrone deve prima creare l'omuncolo.

I famigli migliorati per il resto usano le regole dei famigli normali, con due eccezioni: se il tipo della creatura è diverso da animale, esso non cambia; e i famigli migliorati non guadagnano la capacità di parlare con altre creature della loro specie (sebbene molti di essi abbiano comunque la capacità di comunicare).

Fintare Migliorato (Combattimento)

Capacità di confondere le idee agli avversari contro cui si combatte.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Si può effettuare una prova di Raggirare per fintare una mossa d'attacco, come azione di movimento.

Normale: Fintare in combattimento è un'azione standard.

Fintare Superiore (Combattimento)

Capacità a sviare gli avversari dai propri attacchi.

Prerequisiti: Int 13, Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Ogni volta che si usa fintare per far perdere ad un avversario il suo bonus di Destrezza, egli perde il bonus fino all'inizio del turno successivo di chi compie la finta, oltre a perderlo contro il suo attacco successivo.

Normale: La creatura che subisce una finta perde il suo bonus di Destrezza contro l'attacco successivo di chi compie la finta.

Forgiare Anelli (Creazione Oggetto)

Capacità di creare anelli magici.

Prerequisiti: Incantatore di 7° livello.

Beneficio: Si è in grado di creare qualsiasi anello magico. La forgiatura di un anello richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo base. Per forgiare un anello bisogna consumare materie prime per un costo pari alla metà del suo prezzo base. Vedi le regole relative alla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni.

È inoltre possibile riparare un anello rotto, purché si tratti di uno di quelli che si è in grado di forgiare. In questo modo la riparazione costa metà delle materie prime e del tempo che altrimenti servirebbero per forgiare quell'anello la prima volta.

Furtivo

Si passa inosservati e si è abili a slegarsi.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Artista della Fuga e Furtività. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Immobile (Combattimento)

Si possono fermare i nemici che cercano di passarvi accanto.

Prerequisiti: Riflessi in Combattimento.

Beneficio: Quando un avversario provoca un attacco di opportunità perché si muove attraverso quadretti adiacenti che si minacciano, si può effettuare una prova di manovra di combattimento come proprio attacco di opportunità. Se riesce, l'avversario non si può muovere per il resto del turno. Un avversario continua a mantenere il resto della sua azione, ma non si può muovere. Questo talento si applica inoltre

a qualsiasi creatura che cerca di muoversi da un quadretto che è adiacente al proprio se tale movimento provoca un attacco di opportunità.

Imposizione delle Mani Extra

Capacità di usare imposizione delle mani più spesso.

Prerequisiti: Imposizione delle mani.

Beneficio: Si può usare la propria capacità imposizione delle mani due volte in più al giorno.

Speciale: Si può acquisire Imposizione delle Mani Extra più volte. I suoi effetti si cumulano.

Incalzare (Combattimento)

Capacità di colpire due nemici con un solo colpo.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Come azione standard, si può effettuare un attacco singolo al proprio bonus di attacco base pieno contro un avversario che sia a portata. Se il colpo va a segno, infligge i danni normali ed è possibile compiere un attacco addizionale (usando il proprio bonus di attacco base pieno) contro un avversario che sia adiacente al primo e sia a portata del colpo. Si può effettuare un solo attacco addizionale per round con questo talento. Quando si usa questo talento, si subisce penalità –2 alla Classe Armatura fino al proprio turno successivo.

Incalzare Potenziato (Combattimento)

Capacità di colpire più nemici adiacenti con un solo colpo.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Incalzare, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Come azione standard, si può fare un singolo attacco al proprio bonus di attacco completo contro un nemico che sia a portata. Se si colpisce, si infligge normalmente il danno e si può compiere un attacco addizionale (usando il proprio bonus di attacco completo) contro un avversario che sia adiacente al nemico precedente ed a portata. Se lo si colpisce, è possibile continuare ad effettuare attacchi contro gli avversari adiacenti all'avversario precedente, a condizione che siano sempre a portata. Non si può attaccare più di una volta un determinato avversario durante questa azione di attacco. Quando si usa questo talento, si subisce penalità –2 alla Classe Armatura fino al proprio turno successivo.

Incanalare Allineamento

Si può scegliere bene, caos, legge o male. Si incanala energia divina per colpire esterni che possiedono tale sottotipo.

Prerequisiti: Capacità di incanalare energia.

Beneficio: Al posto del suo normale effetto, si può scegliere che la propria capacità di incanalare energia curi o ferisca gli esterni con quel particolare sottotipo di allineamento. Bisogna effettuare la scelta ogni volta che si incanala energia. Se si sceglie di curare o ferire le creature di quel particolare sottotipo di allineamento, l'energia incanalata non ha effetto su altre creature. Il danno curato o inflitto e la CD per dimezzarlo non subiscono variazioni.

Speciale: Si può ottenere questo talento più volte. Gli effetti non si cumulano. Ogni volta bisogna applicarlo ad un nuovo sottotipo di allineamento. Ogni volta che si incanala, bisogna scegliere il sottotipo su cui si vuole abbia effetto.

Incanalare Elementale

Bisogna scegliere un sottotipo elementale, come acqua, aria, fuoco o terra. Si può incanalare energia divina per ferire o curare esterni che possiedono il sottotipo elementale scelto.

Prerequisiti: Incanalare energia.

Beneficio: Al posto del suo normale effetto, si può scegliere che la propria capacità di incanalare energia curi o ferisca gli esterni con quel particolare sottotipo elementale. Bisogna effettuare la scelta ogni volta che si incanala energia. Se si sceglie di curare o ferire le creature di quel particolare sottotipo elementale, l'energia incanalata non ha effetto su altre creature. Il danno curato o inflitto e la CD per dimezzarlo non subiscono variazioni.

Speciale: Si può ottenere questo talento più volte. Gli effetti non si cumulano. Ogni volta bisogna applicarlo ad un nuovo sottotipo. Ogni volta che si incanala, bisogna scegliere il sottotipo su cui si vuole abbia effetto.

Incanalare Extra

Capacità di incanalare energia più spesso.

Prerequisiti: Incanalare energia.

Beneficio: È possibile incanalare energia due volte in più al giorno.

Speciale: Se un paladino con la capacità di incanalare energia positiva prende questo talento, può usare imposizione delle mani quattro volte in più al giorno, ma solo per incanalare energia positiva.

Incanalare Migliorato

L'energia incanalata è più difficile da resistere.

Prerequisiti: Incanalare energia.

Beneficio: Si aggiunge 2 alla CD dei tiri salvezza effettuati per resistere agli effetti della propria capacità di incanalare.

Incanalare Punizione (Combattimento)

L'energia divina viene incanalata nell'arma impugnata.

Prerequisiti: Incanalare energia.

Beneficio: Prima di effettuare un attacco, si può decidere di spendere un uso della propria capacità di incanalare energia come azione veloce. Se si incanala energia positiva e si colpisce una creatura non morta, essa subisce una quantità di danni addizionali pari al danno inflitto dalla propria capacità di incanalare energia positiva. Se si incanala energia negativa e si colpisce una creatura vivente, essa subisce una

quantità di danno addizionale pari al danno inflitto dalla propria capacità di incanalare energia negativa. Il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Volontà, come di norma, per dimezzare questo danno addizionale. Se l'attacco non va a segno, la capacità di incanalare energia viene comunque spesa senza produrre effetti.

Incanalare Selettivo

Capacità di scegliere a chi estendere gli effetti di incanalare.

Prerequisiti: Car 13, incanalare energia.

Beneficio: Quando si incanala energia, si può scegliere un numero di bersagli nell'area fino al proprio modificatore di Carisma. Questi bersagli non sono colpiti dagli effetti di incanalare energia.

Normale: Tutti i bersagli in un'esplosione di 9 metri sono colpiti dagli effetti di incanalare energia. Si può solo scegliere se includere o meno se stessi.

Incantare in Combattimento

Capacità di lanciare incantesimi sotto minaccia o distrazione.

Beneficio: Bonus +4 alle prove di concentrazione effettuate per lanciare un incantesimo o utilizzare una capacità magica mentre si lancia sulla difensiva o si è in lotta.

Incantesimi Ampliati (Metamagia)

I propri incantesimi occupano un'area maggiore.

Beneficio: Si modifica la linea, l'emanazione, l'esplosione o la propagazione di un incantesimo per aumentarne l'area influenzata. Qualsiasi estensione numerica dell'area dell'incantesimo, aumenta del 100%. Un incantesimo ampliato occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi la cui area non rientra in alcuna delle quattro categorie sopra riportate non sono influenzati da questo talento.

Incantesimi Estesi (Metamagia)

Capacità di far durare gli incantesimi più a lungo.

Beneficio: Un incantesimo esteso dura il doppio del normale. Gli incantesimi la cui durata è la concentrazione, istantanea o permanente non sono influenzati da questo talento. Un incantesimo esteso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Focalizzati

Gli incantesimi della scuola di magia scelta diventano più potenti del normale.

Beneficio: Aggiunge +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola di magia selezionata.

Speciale: Si può acquisire Incantesimi Focalizzati più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a una nuova scuola di magia.

Incantesimi Focalizzati Superiore

Gli incantesimi della scuola scelta sono più difficili da resistere.

Prerequisiti: Incantesimi Focalizzati.

Beneficio: Si aggiunge +1 alla Classe Difficoltà di tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola di magia che si è scelta. Questo bonus si cumula con il bonus di Incantesimi Focalizzati.

Speciale: Si può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare ad una nuova scuola a cui è stato applicato il talento Incantesimi Focalizzati.

Incantesimi Immobili (Metamagia)

Capacità di lanciare incantesimi senza compiere gesti.

Beneficio: Si può lanciare un incantesimo immobili senza le componenti somatiche. Gli incantesimi privi di componenti somatiche non sono influenzati. Un incantesimo immobile occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Inarrestabili

Gli incantesimi sono molto potenti e penetrano attraverso la resistenza agli incantesimi con più facilità.

Beneficio: Si ottiene bonus +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura.

Incantesimi Inarrestabili Superiore

Gli incantesimi penetrano più facilmente la resistenza agli incantesimi.

Prerequisiti: Incantesimi Inarrestabili.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) effettuate per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura. Questo bonus si cumula con quello dato da Incantesimi Inarrestabili.

Incantesimi Ingranditi (Metamagia)

Capacità di aumentare il raggio d'azione dei propri incantesimi.

Beneficio: È possibile modificare un incantesimo con raggio di azione vicino, medio o lungo per ingrandirlo del 100%. Un incantesimo ingrandito con raggio di azione vicino viene quindi ad avere un raggio di azione di 15 m + 1,5 m per livello, mentre gli incantesimi con raggio di azione medio ottengono un raggio di azione di 60 m + 6 m per livello e infine quelli con raggio di azione lungo arrivano a un raggio di azione di 240 m + 24 m per livello. Un incantesimo ingrandito occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Gli incantesimi i cui raggi di azione non sono definiti dalla distanza, e allo stesso modo gli incantesimi i cui raggi di azione non sono vicino, medio o lontano, non possono essere ingranditi con questo talento.

Incantesimi Intensificati (Metamagia)

Capacità di lanciare un incantesimo come se fosse di un livello superiore a quello effettivo.

Beneficio: Un incantesimo intensificato ha un livello di incantesimo più alto del normale (fino a un massimo del 9° livello). A differenza di altri talenti di metamagia, Incantesimi Intensificati aumenta a tutti gli effetti il vero e proprio livello dell'incantesimo su cui viene applicato. Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantesimo (come la CD dei tiri salvezza e la capacità di penetrare un *globo minore di invulnerabilità*) sono calcolati sulla base del livello intensificato. L'incantesimo intensificato è difficile da preparare e da lanciare, proprio come se fosse un incantesimo di quel livello effettivo.

Incantesimi Massimizzati (Metamagia)

Gli incantesimi hanno il massimo effetto possibile.

Beneficio: Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo modificato da questo talento, sono elevati alla massima potenza. Non ha alcun effetto sui tiri salvezza e sui tiri contrapposti, né sugli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo massimizzato occupa uno slot incantesimo di tre livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Un incantesimo sia potenziato che massimizzato, ottiene i benefici separati di ciascun talento: il risultato massimo più la metà del risultato che normalmente si otterrebbe.

Incantesimi Naturali

Capacità di lanciare incantesimi anche se si è in una forma che non lo permetterebbe.

Prerequisiti: Sag 13, capacità di forma selvatica.

Beneficio: Si possono sostituire le componenti verbali e somatiche degli incantesimi mentre si è in forma selvatica, con altri gesti e suoni. Si possono utilizzare le componenti materiali e i focus posseduti, anche se questi oggetti sono fusi nella propria forma attuale. Questo talento non consente l'uso di oggetti magici mentre si è in una forma che non potrebbe normalmente utilizzarli, e non si ottiene la capacità di parlare mentre si è in forma selvatica.

Incantesimi Potenziati (Metamagia)

Capacità di aumentare il potere degli incantesimi, in modo che infliggano maggior danno.

Beneficio: Tutti gli effetti numerici variabili di un incantesimo potenziato aumentano della metà. Questo talento non si applica ai tiri salvezza e ai tiri contrapposti né agli incantesimi privi di variabili casuali. Un incantesimo potenziato occupa uno slot di due livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Incantesimi Rapidi (Metamagia)

Capacità di lanciare incantesimi in frazioni del tempo normale.

Beneficio: Il lancio di un incantesimo rapido è un'azione veloce. Si può compiere un'altra azione, persino lanciare un altro incantesimo, nello stesso round in cui si lancia un incantesimo rapido. Un incantesimo il cui tempo di lancio sia più lungo di 1 azione di round completo non si può velocizzare.

Un incantesimo rapido occupa uno slot incantesimo di quattro livelli superiore a quello effettivo dell'incantesimo. Lanciare un incantesimo rapido non provoca alcun attacco di opportunità.

Speciale: Questo talento può essere applicato agli incantesimi lanciati spontaneamente, purché abbiano un tempo di lancio non superiore a 1 azione di round completo, senza aumentare il tempo di lancio dell'incantesimo.

Incantesimi Silenziosi (Metamagia)

Capacità di lanciare incantesimi silenziosamente

Beneficio: Un incantesimo silenzioso può essere lanciato senza le componenti verbali. Gli incantesimi privi di componenti verbali non sono influenzati. Un incantesimo silenzioso occupa uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

Speciale: Gli incantesimi da bardo non possono essere potenziati da questo talento.

Indulgenza Extra

La propria capacità di imposizione delle mani aggiunge una indulgenza addizionale.

Prerequisiti: Imposizione delle mani, indulgenza.

Beneficio: Si scelga una indulgenza addizionale per la quale si è qualificati. Quando si usa imposizioni delle mani per curare i danni ad un bersaglio, quest'ultimo riceve anche l'effetto addizionale dell'indulgenza scelta.

Speciale: Si può ottenere questo talento più volte. I suoi effetti non si cumulano. Ogni volta che lo si ottiene bisogna scegliere una nuova indulgenza.

Ingannevole

Capacità di ingannare gli altri, o con le parole o con il mascheramento fisico.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Camuffare e Raggirare. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Iniziativa Migliorata (Combattimento)

Capacità di reagire molto più velocemente al pericolo.

Beneficio: Bonus +4 alle prove di iniziativa.

Inseguire (Combattimento)
Capacità di inseguire rapidamente l'avversario che fugge.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando un avversario adiacente tenta di effettuare un passo di 1,5 metri per allontanarsi, è possibile effettuare immediatamente un passo di 1,5 metri come azione immediata sempre che si finisca adiacenti all'avversario che ha fatto scattare questa capacità. Se si effettua questo passo, non si può effettuare un passo di 1,5 metri durante il proprio turno successivo. Se si usa un'azione per muoversi durante il turno successivo, si devono sottrarre 1,5 metri dal movimento totale che si può effettuare.

Ira Extra
Capacità di usare ira più a lungo del normale.

Prerequisiti: Ira.

Beneficio: Si può usare ira per 6 round in più al giorno.

Speciale: Si può ottenere questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Ki Extra
Si può usare la propria riserva *ki* più volte al giorno.

Prerequisiti: Riserva *ki*.

Beneficio: La propria riserva *ki* aumenta di 2.

Speciale: Si può ottenere *Ki* Extra più volte. I suoi effetti si cumulano.

Lanciare Oggetti (Combattimento)
Capacità di lanciare oggetti a portata di mano con grande efficacia.

Beneficio: Non si subiscono penalità per usare un'arma improvvisata a distanza. Si riceve bonus di circostanza +1 agli attacchi effettuati con armi da lancio a spargimento.

Normale: Si subisce penalità –4 agli attacchi effettuati con un'arma improvvisata.

Lottare Migliorato (Combattimento)
Esperienza nel lottare con gli avversari.

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Non si provoca alcun attacco di opportunità quando si tenta una manovra di lottare in combattimento. Inoltre, si ottiene bonus +2 alle prove di lottare con un avversario e bonus +2 alla Difesa da Manovra in Combattimento ogni volta che un avversario cerca di lottare a propria volta.

Normale: Si provoca un attacco di opportunità quando si compie una manovra di lottare in combattimento.

Lottare Superiore (Combattimento)
Mantenere una presa è qualcosa di naturale.

Prerequisiti: Des 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, Lottare Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove per afferrare un avversario. Questo bonus si cumula con quello concesso da Lottare Migliorato. Una volta in lotta con una creatura, mantenere la presa è un'azione di movimento. Il talento permette di effettuare due prove di lottare ad ogni round (per muoversi, ferire o immobilizzare l'avversario), ma non è richiesto che vengano effettuate due prove. Basta avere successo in una di queste per mantenere una presa in lotta.

Normale: Mantenere una presa in lotta è un'azione standard.

Maestria Arcana nelle Armature (Combattimento)
Competenza nel lanciare incantesimi indossando l'armatura.

Prerequisiti: Addestramento Arcano nelle Armature, Competenza nelle Armature Medie, incantatore di 7° livello.

Beneficio: Come azione veloce, riduce la probabilità di fallimento arcano degli incantesimi in base all'armatura indossata del 20% per qualsiasi incantesimo lanciato nel round. Questo bonus sostituisce, e non si cumula con quello garantito da Addestramento Arcano nelle Armature.

Maestria Intimorente (Combattimento)
L'abilità con la propria arma intimorisce i nemici.

Prerequisiti: Arma Focalizzata, Competenza con l'arma scelta.

Beneficio: Mentre si impugna l'arma di cui si ha Arma Focalizzata, è possibile esibirsi in una serie di mosse spettacolari come azione di round completo. Effettuate una prova di Intimidire per demoralizzare tutti i nemici entro 9 metri che assistono a tale esibizione.

Maestria in Combattimento (Combattimento)
Capacità di migliorare la propria difesa a spese dell'accuratezza del colpo.

Prerequisiti: Int 13.

Beneficio: Si può scegliere di subire penalità –1 ai tiri per colpire in mischia e alle prove di manovre in combattimento per ottenere bonus di schivare +1 alla Classe Armatura. Quando il bonus di attacco base raggiunge +4, e ogni +4 successivamente, la penalità aumenta di –1 e il bonus di schivare aumenta di +1. Si può scegliere di usare questo talento solo quando si dichiara di effettuare un attacco o un'azione di attacco completo con un'arma da mischia. Gli effetti di questo talento durano fino al proprio turno successivo.

Maestria negli Scudi (Combattimento)
Maestria nell'uso degli scudi che permette di combattere con essi senza impedimenti.

Prerequisiti: Attacco con lo Scudo Migliorato, Botta di Scudo, Combattere con Due Armi, Competenza negli Scudi, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Non si subisce alcuna penalità ai tiri per colpire effettuati con uno scudo mentre si impugna un'altra arma. Si aggiunge il bonus protettivo dello scudo al tiro per colpire e per i danni effettuati con lo scudo come se fosse un bonus di potenziamento.

Maestria nelle Armi Improvvisate (Combattimento)

Capacità di trasformare qualsiasi oggetto in un'arma mortale, dalla gamba di una sedia ad un sacco di farina.

Prerequisiti: Cogliere di Sorpresa o Lanciare Oggetti, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Non si subiscono le penalità per usare un'arma improvvisata. Si aumenta la quantità di danno inflitto dall'arma improvvisata di un grado (per esempio, 1d4 diventa 1d6) fino al massimo ad 1d8 (2d6 se l'arma improvvisata è impugnata a due mani). L'arma improvvisata ha una minaccia di critico di 19–20, con moltiplicatore per il critico di ×2.

Manolesta

Eccezionali doti di destrezza manuale.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Disattivare Congegni e Rapidità di Mano. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Manovre Agili (Combattimento)

Capacità di usare la rapidità invece che la forza bruta nelle manovre in combattimento.

Beneficio: Si aggiunge il bonus di Destrezza al proprio bonus di attacco base e al bonus di taglia al fine di determinare il Bonus da Manovra in Combattimento (vedi Capitolo 8) invece che il bonus di Forza.

Normale: Quando si determina il Bonus da Manovra in Combattimento si aggiunge il proprio bonus di Forza al bonus di attacco base e al bonus di taglia.

Mastro Artigiano

Capacità di creare semplici oggetti magici.

Prerequisiti: 5 gradi in una qualsiasi abilità di Artigianato o Professione.

Beneficio: Bonus +2 ad un'abilità di Artigianato o Professione di propria scelta in cui si hanno almeno 5 gradi. I gradi nell'abilità scelta contano come il proprio livello d'incantatore ai fini di qualificarsi per i talenti Creare Armi ed Armature Magiche e Creare Oggetti Meravigliosi. Si possono creare oggetti magici usando questi talenti, sostituendo i propri gradi nell'abilità scelta con il proprio livello totale dell'incantatore. Occorre usare l'abilità scelta per la prova per creare l'oggetto. La CD per creare l'oggetto aumenta comunque per qualsiasi requisito di incantesimi necessario (vedi le regole sulla Creazione degli oggetti magici al Capitolo 15). Non si può usare questo talento per creare un oggetto ad attivazione di incantesimo o a completamento di incantesimo.

Normale: Solo gli incantatori possono qualificarsi per i talenti Creare Armi e Armature Magiche e Creare Oggetti Meravigliosi.

Mescere Pozioni (Creazione Oggetto)

Capacità di creare pozioni magiche.

Prerequisiti: Incantatore di 3° livello.

Beneficio: Si può creare una pozione di un qualsiasi incantesimo conosciuto di 3° livello o inferiore, che abbia come bersaglio una o più creature. La mescita di una pozione richiede 2 ore se il suo prezzo base è 250 mo o meno, altrimenti richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo nel suo prezzo base. Quando si crea una pozione, si stabilisce il livello dell'incantatore, che deve essere sufficiente per lanciare l'incantesimo in questione e non superiore al proprio livello. Per mescere una pozione, bisogna consumare materiali grezzi per un costo pari alla metà del prezzo base. Vedi le regole sulla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni. Quando si crea una pozione, si fanno tutte le scelte che si farebbero normalmente quando si lancia l'incantesimo. Chi beve la pozione è il bersaglio dell'incantesimo.

Mira Inesorabile (Combattimento)

Capacità di colpire i punti deboli dell'avversario.

Prerequisiti: Des 19, Tiro Preciso, Tiro Preciso Migliorato, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +16.

Beneficio: Come azione standard, si effettua un singolo attacco a distanza. Il bersaglio non guadagna i bonus di armatura, armatura naturale o scudo alla CA. Non si ottengono i benefici del talento se ci si muove durante il round.

Mira Letale (Combattimento)

Capacità di effettuare mortali attacchi a distanza, mirando ai punti deboli del nemico, a discapito della certezza che l'attacco vada a segno più facilmente.

Prerequisiti: Des 13, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Si può scegliere di subire penalità –1 a tutti i tiri colpire a distanza per guadagnare bonus +2 a tutti i tiri per i danni con armi a distanza. Quando il bonus di attacco base raggiunge +4, e successivamente ogni +4, la penalità aumenta di –1 ed il bonus al danno aumenta di +2. Bisogna scegliere di usare questo talento prima di effettuare il tiro per colpire ed i suoi effetti perdurano fino al vostro turno successivo. Il bonus al danno non si applica agli attacchi a contatto o agli effetti che non infliggono punti ferita di danno.

Mobilità (Combattimento)

Capacità di muoversi attraverso gli avversari in mischia.

Prerequisiti: Des 13, Schivare.

Beneficio: Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi di opportunità provocati dal muoversi dentro e fuori un'area minacciata. Qualsiasi condizione che fa perdere il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se presente), fa

inoltre perdere i bonus di schivare. Si noti che i bonus di schivare si cumulano, a differenza di altri tipi di bonus.

Oltrepassare Migliorato (Combattimento)

Grande esperienza nel buttare a terra gli avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Non si provoca alcun attacco di opportunità quando si tenta una manovra di oltrepassare in combattimento. Inoltre, si ottiene bonus +2 alle prove di oltrepassare un avversario e bonus +2 alla Difesa da Manovra in Combattimento ogni volta che un avversario cerca di oltrepassarvi a propria volta. I bersagli del tentativo di oltrepassare non possono scegliere di evitare di subire la manovra in alcun modo.

Normale: Si provoca un attacco di opportunità quando si compie una manovra di oltrepassare in combattimento.

Oltrepassare Superiore (Combattimento)

Gli avversari devono tuffarsi per evitarvi.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Oltrepassare Migliorato, bonus di attacco base +6, .

Beneficio: Bonus +2 alle prove per oltrepassare un avversario. Questo bonus si cumula con quello concesso da Oltrepassare Migliorato. Ogni volta che si oltrepassano gli avversari, essi provocano attacchi di opportunità se cadono a terra proni a causa dell'azione di oltrepassare.

Normale: Le creature che cadono a terra prone a causa di un'azione di oltrepassare non provocano un attacco di opportunità.

Padronanza degli Incantesimi

Si conosce così bene un certo numero di incantesimi da non aver più bisogno del libro degli incantesimi per prepararli.

Prerequisiti: Mago di 1° livello

Beneficio: Ogni volta che si sceglie questo talento, si deve scegliere un numero di incantesimi conosciuti pari al proprio modificatore di Intelligenza. Da quel momento, questi incantesimi scelti si possono preparare senza consultare il libro degli incantesimi.

Normale: Senza questo talento, occorre consultare un libro degli incantesimi per preparare tutti gli incantesimi, con la sola eccezione di l*ettura del magico*.

Passo Acrobatico

Capacità di muoversi facilmente attraverso un ostacolo.

Prerequisiti: Des 15, Passo Leggero.

Beneficio: Ogni volta che ci si muove, si possono attraversare 4,5 metri di terreno difficile ogni round come se fosse terreno normale. Gli effetti di questo talento si cumulano con quelli di Passo Leggero (permettendo così di muoversi attraverso un totale di 6 metri di terreno difficile a round).

Passo Leggero

Capacità di muoversi facilmente attraverso un ostacolo.

Prerequisiti: Des 13.

Beneficio: Ogni volta che ci si muove, si possono attraversare 1,5 metri di terreno difficile ogni round come se fosse terreno normale. Questo talento permette di compiere un passo di 1,5 metri in un terreno difficile.

Persuasivo

Capacità di modificare l'atteggiamento e persuadere gli altri attraverso la mediazione o l'intimidazione.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Diplomazia e Intimidire. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Posizione Velata (Combattimento)

Il proprio movimento rende difficile essere presi di mira dagli avversari.

Prerequisiti: Des 15, Schivare, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Se ci si muove più di 1,5 metri nel proprio turno, si ottiene il 20% di occultamento per 1 round contro gli attacchi a distanza.

Prodezza Intimidatrice (Combattimento)

La propria prestanza fisica intimorisce gli avversari.

Beneficio: Si aggiunge il proprio modificatore di Forza alle prove di Intimidire oltre al proprio modificatore di Carisma.

Pugno della Gorgone (Combattimento)

Con un colpo ben piazzato, si lascia il bersaglio barcollante.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato, Stile dello Scorpione, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Come azione standard, si effettua un singolo attacco senz'armi in mischia contro un avversario la cui velocità è ridotta (come da Stile dello Scorpione). Se l'attacco va a segno, si infligge danno normalmente e il bersaglio è barcollante fino alla fine del proprio turno a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + 1/2 del proprio livello + il proprio modificatore di Sag). Questo talento non ha effetto su bersagli che sono già barcollanti.

Pugno Stordente (Combattimento)

Capacità di colpire gli avversari in zone vulnerabili e stordirli.

Prerequisiti: Des 13, Sag 13, Colpo Senz'Armi Migliorato, bonus di attacco base +8.

Beneficio: Prima di effettuare il tiro per colpire, bisogna dichiarare che si utilizzerà questo talento (quindi, un tiro per colpire fallito spreca il tentativo). Pugno Stordente, in aggiunta ai danni inflitti normalmente, costringe l'avversario colpito a effettuare un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + metà del livello del personaggio + il modificatore di Sag del personaggio). L'avversario che fallisce questo tiro salvezza, rimane

stordito per 1 round (fino all'inizio del turno successivo del personaggio). Un avversario stordito non può agire, perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e subisce penalità –2 alla CA. Si può tentare un attacco stordente soltanto una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti (ma vedi Speciale), e non più di una volta per round. Costrutti, melme, non morti, vegetali, creature incorporee e creature immuni ai colpi critici non possono rimanere storditi.

Speciale: Un monaco può selezionare Pugno Stordente come talento bonus al 1° livello anche se non soddisfa i prerequisiti. Un monaco che sceglie questo talento, può tentare un Pugno Stordente tante volte al giorno quanti sono i suoi livello da monaco, più una volta al giorno per ogni quattro livelli conseguiti in altre classi, diverse da quella del monaco.

Resistenza Fisica

Capacità di sopportare condizioni estreme e sforzi prolungati.

Beneficio: Il personaggio ottiene bonus +4 alle prove e ai tiri salvezza elencati di seguito. Prove di Nuotare effettuate per evitare i danni non letali, prove di Costituzione effettuate per non smettere di correre, prove di Costituzione effettuate per evitare i danni non letali causati da marce forzate, prove di Costituzione effettuate per trattenere il fiato, prove di Costituzione effettuate per resistere alla fame o alla sete, tiri salvezza su Tempra per evitare i danni non letali causati da ambienti caldi o freddi e tiri salvezza su Tempra per evitare i danni causati da soffocamento. É possibile inoltre dormire con indosso armature medie senza svegliarsi affaticati.

Normale: Un personaggio privo di questo talento, che dorma con indosso armature medie o più pesanti è automaticamente affaticato il giorno seguente.

Ricarica Rapida (Combattimento)

Si sceglie un tipo di balestra (a mano, leggera o pesante). Si può caricarla più velocemente del normale.

Prerequisiti: Competenza nelle Armi (tipo di balestra scelto).

Beneficio: Il tempo per caricare una balestra del tipo prescelto si riduce a un'azione gratuita (per le balestre a mano o leggere) o a un'azione di movimento (per le balestre pesanti). Si noti che caricare una balestra provoca comunque attacchi di opportunità. Se si applica questo talento alle balestre a mano o leggere, in un'azione di attacco completo, si possono scagliare tanti quadrelli a round come se si attaccasse con un arco.

Normale: Senza questo talento occorre un'azione di movimento per caricare una balestra a mano o leggera, e un'azione di round completo per caricare una balestra pesante.

Speciale: Si può acquisire Ricarica Rapida più volte. Ogni volta che si acquisisce il talento, lo si deve applicare a un nuovo tipo di balestra.

Riflessi Fulminei

Si possiedono riflessi più veloci del normale.

Beneficio: Bonus +2 a tutti i tiri salvezza su Riflessi.

Riflessi Fulminei Migliorati

Maggior intuizione per evitare i pericoli attorno a sè.

Prerequisiti: Riflessi Fulminei.

Beneficio: Una volta al giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Riflessi. Bisogna decidere di usare questa capacità prima che i risultati siano rivelati. Si deve tenere il secondo tiro, anche se peggiore.

Riflessi in Combattimento (Combattimento)

Possibilità di effettuare attacchi di opportunità aggiuntivi.

Beneficio: Si può compiere un numero di attacchi di opportunità aggiuntivi per round pari al proprio bonus di Destrezza. Con questo talento si è in grado di effettuare attacchi di opportunità anche se si è colti impreparati.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può compiere solo un attacco di opportunità per round e non può effettuare attacchi di opportunità se colto impreparato.

Speciale: Il talento Riflessi in Combattimento non consente a un ladro di utilizzare la sua capacità di opportunismo più di una volta per round.

Robustezza

Si possiede una forma fisica invidiabile.

Beneficio: Si guadagnano +3 punti ferita. Per ogni Dado Vita posseduto oltre 3, si guadagna un addizionale +1 punto ferita. Se si hanno più di 3 Dadi Vita, si guadagna +1 punti ferita ogni volta che si ottiene un Dado Vita (come quando si avanza di livello).

Sbilanciare Migliorato (Combattimento)

Capacità di sbilanciare e buttare a terra gli avversari.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento.

Beneficio: Non si provoca alcun attacco di opportunità quando si tenta una manovra di sbilanciare in combattimento. Inoltre, si ottiene bonus +2 alle prove di sbilanciare un avversario e bonus +2 alla Difesa da Manovra in Combattimento ogni volta che un avversario cerca di sbilanciarvi a sua volta.

Normale: Si provoca un attacco di opportunità quando si compie una manovra di sbilanciare in combattimento.

Sbilanciare Superiore (Combattimento)

Capacità di effettuare attacchi gratuiti sui nemici buttati a terra.

Prerequisiti: Int 13, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove effettuate per sbilanciare un avversario. Questo bonus si cumula con il bonus dato da Sbilanciare Migliorato. Ogni volta che si sbilancia con successo un avversario, quell'avversario provoca un attacco di opportunità.

Normale: Le creature non provocano attacchi di opportunità dall'essere sbilanciate.

Scacciare Non Morti

Invocando poteri divini, si costringono i non morti alla fuga.

Prerequisiti: Incanalare energia positiva.

Beneficio: Si può, come azione standard, usare un utilizzo di incanalare energia positiva per costringere alla fuga tutti in non morti entro 9 metri, come se fossero in preda al panico. I non morti ricevono un tiro salvezza su Volontà per negare questo effetto. La CD per il tiro salvezza è pari a 10 + metà del proprio livello da chierico + il proprio modificatore di Carisma. I non morti che falliscono il tiro salvezza fuggono via per 1 minuto. I non morti intelligenti ricevono un nuovo tiro salvezza ogni round fino alla fine dell'effetto. Se si utilizza incanalare energia in questo modo, essa non ha altri effetti (non cura o ferisce le creature vicine).

Schivare (Combattimento)

L'allenamento e i riflessi permettono di reagire velocemente per evitare gli attacchi degli avversari.

Prerequisiti: Des 13.

Beneficio: Bonus di schivare +1 alla CA. Qualsiasi condizione che fa perdere il bonus di Destrezza alla CA, fa perdere anche il beneficio di questo talento.

Scrivere Pergamene (Creazione Oggetto)

Capacità di creare pergamene magiche.

Prerequisiti: Incantatore di 1° livello.

Beneficio: È possibile creare una pergamena di qualsiasi incantesimo che si conosce. La scrittura di una pergamena richiede 2 ore se il suo prezzo base è 250 mo o meno, altrimenti richiede 1 giorno ogni 1.000 mo nel suo prezzo base. Per scrivere una pergamena il personaggio deve consumare materie prime per un costo pari alla metà del prezzo base. Vedi le regole relative alla creazione degli oggetti magici al Capitolo 15 per maggiori informazioni.

Scudo Focalizzato (Combattimento)

Capacità di deviare i colpi con lo scudo.

Prerequisiti: Competenza negli Scudi, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Aumenta di 1 il bonus alla CA fornito da qualsiasi scudo che si usa.

Scudo Focalizzato Superiore (Combattimento)

Capacità di deflettere i colpi con lo scudo.

Prerequisiti: Competenza negli Scudi, Scudo Focalizzato, bonus di attacco base +1, guerriero di 8° livello.

Beneficio: Aumenta di 1 il bonus alla CA dato da qualsiasi scudo si sta usando. Questo bonus si cumula con quello dato da Scudo Focalizzato.

Spezzaincantesimi (Combattimento)

Si possono colpire gli incantatori avversari che non riescono a lanciare sulla difensiva quando li si minaccia.

Prerequisiti: Dirompente, guerriero di 10° livello.

Beneficio: Gli avversari nell'area che si minaccia che falliscono la prova di lanciare sulla difensiva provocano un attacco di opportunità.

Normale: Gli avversari che falliscono la loro prova di lanciare sulla difensiva non provocano un attacco di opportunità.

Spezzare le Difese (Combattimento)

Capacità nell'arma scelta che lascia gli avversari indifesi se li si colpisce quando le loro difese sono già compromesse.

Prerequisiti: Arma Focalizzata, Competenza nell'arma (arma scelta), Maestria Intimorente, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Qualsiasi avversario scosso, spaventato o in preda la panico che si colpisce durante il round è considerato impreparato all'attacco fino alla fine del turno successivo. Questo comprende qualsiasi attacco addizionale che si può effettuare nel round.

Spezzare Migliorato (Combattimento)

Capacità di danneggiare le armi e l'armatura degli avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Non si provoca alcun attacco di opportunità quando si tenta una manovra di spezzare in combattimento. Inoltre, si ottiene bonus +2 alle prove di spezzare un oggetto e bonus +2 alla Difesa da Manovra in Combattimento ogni volta che un avversario cerca di spezzare un proprio oggetto d'equipaggiamento.

Normale: Si provoca un attacco di opportunità quando si compie una manovra di spezzare in combattimento.

Spezzare Superiore (Combattimento)

Si infliggono colpi devastanti alle armi e alle armature, danneggiando sia gli oggetti che colui che li porta con un solo terrificante attacco.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove effettuate per spezzare un oggetto. Questo bonus si cumula con il bonus dato da Spezzare Migliorato. Ogni volta che si usa spezzare per distruggere un'arma, uno scudo o un'armatura, si applica il danno in eccesso al portatore dell'oggetto. Nessun danno viene trasferito se si decide di lasciare l'oggetto a 1 punto ferita.

Spingere Migliorato (Combattimento)

Capacità di respingere gli avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando si dà una spinta (vedi manovre in combattimento), non si subisce alcun attacco di opportunità da parte del difensore. Inoltre, si ottiene bonus +2 alle prove per spingere indietro il difensore, e bonus +2 alla propria Difesa da Manovra in Combattimento ogni volta che un avversario cerca di usare l'azione di spingere a sua volta contro di voi.

Normale: Si provoca un attacco di opportunità quando si tenta di effettuare in combattimento una manovra di spingere.

Spingere Superiore (Combattimento)

Gli attacchi di spingere fanno perdere l'equilibrio agli avversari.

Prerequisiti: For 13, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di spingere un avversario. Questo bonus si cumula con quello dato da Spingere Migliorato. Ogni volta che si spinge un avversario, il suo movimento provoca attacchi di opportunità da tutti i propri alleati (ma non da chi spinge).

Normale: Le creature spostate da una spinta non provocano attacchi di opportunità.

Stile dello Scorpione (Combattimento)

Capacità di compiere un colpo senz'armi in grado di ostacolare il movimento del bersaglio.

Prerequisiti: Colpo Senz'Armi Migliorato.

Beneficio: Per usare questo talento, occorre effettuare un singolo attacco senz'armi come azione standard. Se questo attacco senz'armi colpisce, si infligge danno normalmente, e la velocità base del bersaglio viene ridotta a 1,5 metri per un numero di round pari al proprio modificatore di Saggezza a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + metà del proprio livello + il proprio modificatore di Saggezza).

Stoccata (Combattimento)

Capacità di colpire i nemici fuori portata.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +6.

Beneficio: Si può aumentare la portata dei propri attacchi in mischia di 1,5 metri fino alla fine del proprio turno subendo penalità –2 alla CA fino al turno successivo. Si deve dichiarare di usare questa capacità prima di effettuare qualsiasi attacco.

Tempra Possente

Resistenza a veleni, malattie ed altre afflizioni.

Beneficio: Bonus +2 a tutti i tiri salvezza su Tempra.

Tempra Possente Migliorata

Capacità di attingere alle proprie riserve innate per resistere a malattie, veleni ed altre afflizioni.

Prerequisiti: Tempra Possente.

Beneficio: Una volta al giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Tempra. Bisogna decidere se usare questa capacità prima che i risultati siano rivelati. Si deve tenere il secondo tiro, anche se peggiore.

Tirare in Sella (Combattimento)
Capacità di utilizzare armi a distanza in sella.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: La penalità che si subisce quando si utilizza un'arma a distanza in sella si dimezza; –2 invece di –4 se la cavalcatura compie due azioni di movimento, e –4 invece di –8 se la cavalcatura sta correndo.

Tiro Multiplo (Combattimento)
Si possono scagliare più frecce insieme contro lo stesso avversario.

Prerequisiti: Des 17, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Quando si compie un'azione di attacco completo, con il primo attacco si possono scagliare due frecce contemporaneamente. Se l'attacco va a segno, entrambe le frecce colpiscono il bersaglio. Il danno di precisione (come quello di un attacco furtivo) e critico si applica solo una volta per questo attacco. I bonus al danno per usare un arco composito con un alto bonus di Forza si applicano ad ogni freccia, così come gli altri bonus al danno, come quelli del nemico prescelto del ranger. La riduzione del danno e le resistenze si applicano separatamente per ciascuna freccia.

Tiro Lontano (Combattimento)
Maggior accuratezza nei tiri a lunga distanza.

Prerequisiti: Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Si subisce solo penalità –1 per ogni intero incremento di gittata tra sè ed il proprio bersaglio quando si usa un'arma a distanza.

Normale: Si subisce penalità –2 per ogni intero incremento di gittata tra sè ed il proprio bersaglio.

Tiro Preciso (Combattimento)
Capacità di effettuare attacchi a distanza in mischia.

Prerequisiti: Tiro Ravvicinato

Beneficio: Si può tirare o lanciare armi a distanza contro un avversario impegnato in mischia senza subire la normale penalità –4 al tiro per colpire.

Tiro Preciso Migliorato (Combattimento)
Gli attacchi a distanza possono ignorare gli effetti di copertura o di occultamento.

Prerequisiti: Des 19, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +11.

Beneficio: Gli attacchi a distanza ignorano sia il bonus alla CA offerto da una qualsiasi copertura inferiore a quella totale sia la probabilità di essere mancati conferita da qualsiasi occultamento inferiore a quello totale. La copertura totale e l'occultamento totale conferiscono comunque i rispettivi benefici contro questi attacchi a distanza.

Normale: Vedi le regole relative agli effetti di copertura e di occultamento al Capitolo 8.

Tiro Rapido (Combattimento)
Si può effettuare un attacco a distanza addizionale.

Prerequisiti: Des 13, Tiro Ravvicinato.

Beneficio: Quando si effettua un'azione di attacco completo con un'arma a distanza, si può compiere un attacco a distanza in più nel round. Tutti i tiri per colpire subiscono penalità –2 quando si usa Tiro Rapido.

Tiro Ravvicinato (Combattimento)
Capacità di effettuare tiri ben piazzati con armi a distanza anche contro bersagli ravvicinati .

Beneficio: Bonus +1 al tiro per colpire e ai danni con armi a distanza con gittata fino a 9 metri.

Tiro in Movimento (Combattimento)
Capacità di muoversi, attaccare a distanza, e poi muoversi ancora prima che l'avversario possa reagire.

Prerequisiti: Des 13, Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Con un'azione di round completo, si può attaccare con un'arma a distanza e muoversi sia prima che dopo l'attacco, purché la distanza totale percorsa non superi quella consentita dalla propria velocità.

Normale: Non ci si può muovere prima e dopo un attacco a distanza.

Travolgere (Combattimento)
Capacità di usare la cavalcatura per abbattere gli avversari.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando si tenta di oltrepassare un avversario mentre si cavalca, quest'ultimo non può spostarsi. La cavalcatura può effettuare un attacco con gli zoccoli contro ogni avversario travolto, ottenendo bonus +4 al tiro per colpire contro avversari proni.

Vocazione Magica
Maggiore capacità nel lanciare incantesimi ed utilizzare oggetti magici.

Beneficio: Bonus +2 alle prove di Sapienza Magica e Utilizzare Congegni Magici. Il bonus aumenta a +4 se nell'abilità utilizzata per la prova si hanno 10 gradi o più.

Volontà di Ferro
Maggiore capacità di resistere agli effetti mentali.

Beneficio: Bonus +2 ai tiri salvezza su Volontà.

Volontà di Ferro Migliorata
Una mente lucida permette di resistere agli attacchi mentali.

Prerequisiti: Volontà di Ferro.

Beneficio: Una volta al giorno, si può ritirare un tiro salvezza su Volontà. Bisogna decidere di usare questa capacità prima che i risultati siano rivelati. Si deve tenere il secondo tiro, anche se peggiore.

6 Equipaggiamento

Con le piastre delle strane armature che stridevano ad ogni passo e le lame così resistenti da fendere la pietra pronte a colpire, i giganti si pararono innanzi ai loro sparuti nemici. Valeros guardò in basso, verso la sua consunta spada, incredibilmente piccola e debole a confronto di quelle lame colossali che incombevano sulla sua testa. In tutte le sue avventure, non aveva mai sentito il bisogno di rivolgersi alla sua spada, ma ora non potè farne a meno. "Andiamo vecchia mia, dammi un'altra volta prova dei tuoi fendenti e alla fine di tutto questo, ti darò una bella lucidata. Lo prometto!"

Un personaggio ben equipaggiato può intraprendere qualsiasi sfida, che sia sopravvivere nelle terre selvagge o fare bella figura ad un banchetto regale. Questo capitolo descrive tutti i tipi di oggetti comuni o esotici che i personaggi possono voler comprare e usare, dalle armi alle armature, dagli oggetti alchemici agli attrezzi perfetti, dai cibi prelibati alle razioni da viaggio. L'equipaggiamento presentato qui si può trovare e comprare facilmente in tutte le città, sebbene il GM possa restringere la disponibilità degli oggetti più costosi ed esotici. Gli oggetti magici sono più difficili da comprare (vedi Capitolo 15).

RICCHEZZA E DENARO

Un personaggio che inizia a giocare generalmente ha monete d'oro sufficienti per acquistare gli elementi di base: qualche arma, un'armatura adatta alla sua classe ed un po' di attrezzatura varia. Man mano che il personaggio intraprende avventure e accumula bottino può permettersi un equipaggiamento migliore e oggetti magici. La Tabella 6–1 elenca le monete d'oro di partenza in base alla classe. Inoltre, ogni personaggio inizia il gioco con un abito del valore di 10 mo o meno. Per personaggi di livello superiore al 1°, vedi Tabella 12–4.

Tabella 6-1: Denaro Iniziale del Personaggio

Classe	Denaro iniziale	Media
Barbaro	3d6 × 10 mo	105 mo
Bardo	3d6 × 10 mo	105 mo
Chierico	4d6 × 10 mo	140 mo
Druido	2d6 × 10 mo	70 mo
Guerriero	5d6 x 10 mo	175 mo
Ladro	4d6 × 10 mo	140 mo
Mago	2d6 × 10 mo	70 mo
Monaco	1d6 × 10 mo	35 mo
Paladino	5d6 × 10 mo	175 mo
Ranger	5d6 × 10 mo	175 mo
Stregone	2d6 × 10 mo	70 mo

Monete

La moneta più comune è la moneta d'oro (mo). Una moneta d'oro vale 10 monete d'argento (ma). Ogni moneta d'argento vale 10 monete di rame (mr). Oltre a monete di rame, argento e oro ci sono anche le monete di platino (mp), che valgono ognuna 10 monete d'oro. La moneta standard pesa circa 10 gr (50 monete sono 0,5 kg).

Tabella 6-2: Monete

Valore di cambio	mr	ma	mo	mp
Moneta di rame (mr)	1	1/10	1/100	1/1.000
Moneta d'argento (ma)	10	1	1/10	1/100
Moneta d'oro (mo)	100	10	1	1/10
Moneta di platino (mo)	1.000	100	10	1

Altre ricchezze

I mercanti di solito scambiano merci senza l'uso di monete. Per farsi un'idea delle transazioni commerciali, alcune merci di scambio sono descritte nella Tabella 6–3.

Tabella 6-3: Merci di Scambio

Costo	Oggetto
1 mr	Frumento (0,5 kg)
2 mr	Farina (0,5 kg) o pollo (1)
1 ma	Ferro (0,5 kg)
5 ma	Tabacco o rame (0,5 kg)
1 mo	Cannella (0,5 kg) o capra (1)
2 mo	Zenzero o pepe (0,5 kg) o pecora (1)
3 mo	Maiale (1)
4 mo	Lino (1 m²)
5 mo	Sale o argento (0,5 kg)
10 mo	Seta (1 m) o mucca (1)
15 mo	Zafferano o chiodi di garofano (0,5 kg) o bue (1)
50 mo	Oro (0,5 kg)
500 mo	Platino (0,5 kg)

Vendere il bottino

In generale, è possibile vendere qualsiasi cosa alla metà del prezzo indicato, comprese armi, armature, equipaggiamento, oggetti magici e oggetti creati dai personaggi. Le merci di scambio costituiscono l'eccezione alla regola del metà prezzo. Una merce di scambio, in questo senso, è un bene di valore che può essere facilmente scambiato quasi come fosse equivalente ai contanti.

ARMI

Dalla comune spada lunga all'esotico urgrosh nanico, le armi variano ampiamente in forma e taglia.

Tutto le armi infliggono punti ferita di danno. Questo danno è sottratto dai punti ferita correnti della creatura colpita dall'arma. Quando il risultato del tiro di dado per un attacco è un 20 naturale (cioè si ottiene 20 con il dado), si segna una minaccia di critico (anche se alcune armi possono segnare una minaccia di critico con un risultato inferiore a 20). Se c'è una minaccia di critico, viene effettuato un altro tiro di attacco, usando gli stessi modificatori del tiro di attacco originale. Se questo secondo tiro supera la CA del bersaglio, il colpo è un colpo critico, ed infligge danni aggiuntivi.

Le armi sono raggruppate in categorie. Queste categorie sono pertinenti al tipo di addestramento necessario per diventare competenti nell'uso dell'arma (semplice, da guerra o esotica), l'utilizzo dell'arma nel combattimento ravvicinato (mischia) o da lontano (a distanza, che comprende sia armi da lancio che armi da tiro), il suo ingombro relativo (leggera, ad una mano o a due mani) e la sua taglia (Piccola, Media o Grande).

Armi semplici, da guerra e esotiche: Chiunque, tranne druidi, maghi o monaci, è competente in tutte le armi semplici.

Barbari, guerrieri, paladini e ranger sono competenti in tutte le armi semplici e in tutte le armi da guerra. I personaggi di altre classi sono competenti nell'uso di una varietà di armi principalmente semplici e anche in alcune armi da guerra o esotiche. Tutti i personaggi sono competenti con i colpi senz'armi e con qualsiasi arma naturale possiedano in base alla loro razza. Se utilizza un'arma in cui non è competente, il personaggio subisce penalità –4 al tiro per colpire.

Armi da mischia e a distanza: Le armi da mischia sono utilizzate per compiere attacchi ravvicinati, sebbene alcune possano anche essere lanciate. Le armi a distanza sono armi da lancio o da tiro che non sono efficaci in mischia.

Armi con portata: Corsesche, falcioni, fruste, giusarme, lance e lance lunghe sono armi con portata. Un'arma con portata è un'arma da mischia che permette di colpire un avversario che non è adiacente al personaggio. La maggior parte delle armi con portata permettono al personaggio di raddoppiare la sua portata naturale. Questo significa che un personaggio di taglia Piccola o Media può sferrare un attacco contro una creatura che si trova a 3 metri di distanza, mentre non può colpire un avversario adiacente. Un personaggio di taglia Grande che impugna un'arma con portata di taglia adeguata può attaccare una creatura distante 4,5 o 6 metri, ma non avversari adiacenti o entro 3 metri di distanza.

Armi doppie: Asce doppie orchesche, bastoni ferrati, martelli-picca gnomeschi, mazzafrusti doppi, spade a due lame e urgrosh nanici sono armi doppie. Un personaggio può utilizzare entrambe le estremità di un'arma doppia come se combattesse con due armi, ma in questo modo incorre in tutte le normali penalità di attacco associate al combattere con due armi, come se usasse un'arma a una mano e un'arma leggera (vedi pag. 208). Un personaggio può anche scegliere di utilizzare un'arma doppia a due mani, attaccando con una sola estremità. Una creatura che usa un'arma doppia in una mano, non può usarla come arma doppia: può combattere solo con una delle estremità dell'arma per round.

Armi da lancio: Asce da lancio, dardi, giavellotti, lance, lance corte, martelli leggeri, pugnali, randelli, reti, shuriken e tridenti sono armi da lancio. Il personaggio può applicare il bonus di Forza ai danni inflitti con un'arma da lancio (tranne per le armi a spargimento). È possibile lanciare un'arma che non è stata creata per essere lanciata (un'arma da mischia che non possiede un valore numerico nella colonna "Gittata" sulla Tabella 6–4), ma il personaggio subisce penalità –4 al tiro per colpire. Lanciare un'arma leggera o a una mano corrisponde a un'azione standard, mentre lanciare un'arma a due mani richiede un'azione di round completo. A prescindere dall'arma utilizzata, un attacco di questo tipo segna una minaccia (un possibile colpo critico) soltanto con un 20 naturale, e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Le armi da lancio improvvisate hanno un incremento di gittata di 3 metri.

Armi da tiro: Archi corti, archi corti compositi, archi lunghi, archi lunghi compositi, balestre a mano, balestre a ripetizione, balestre leggere, balestre pesanti, bastoni fionda halfling, cerbottane e fionde sono armi da tiro. La maggior parte di queste armi richiede due mani (vedi più avanti la descrizione specifica di ciascuna). Un personaggio non ottiene bonus di Forza ai danni con un'arma da tiro, a meno che non sia un arco corto composito o un arco lungo composito appositamente costruito o una fionda. Se un personaggio ha una penalità per un basso punteggio di Forza, la si applica al tiro dei danni quando si usa un arco o una fionda.

Munizioni: Le armi da tiro utilizzano munizioni: frecce (per archi), quadrelli (per balestre), dardi (per cerbottane) o proiettili (per fionda e bastone fionda halfling). Quando un personaggio utilizza un arco può incoccare una freccia come azione gratuita, mentre balestre e fionde richiedono un'azione per essere ricaricate (come indicato nelle loro descrizioni). In termini generali, le munizioni che vanno a segno su un bersaglio sono da considerarsi distrutte o inservibili, mentre le munizioni normali che mancano il bersaglio hanno il 50% di probabilità di rompersi o andare perdute.

Sebbene appartengano alla categoria delle armi da lancio, gli shuriken vengono considerati munizioni per quanto riguarda i tempi di ricarica e la creazione di armi perfette o altre versioni speciali (vedi Armi perfette, pag. 158) e per quello che succede quando vengono lanciati.

Armi da mischia leggere, a una mano e a due mani: Questa indicazione corrisponde allo sforzo necessario per utilizzare l'arma in combattimento. Quando un personaggio impugna un'arma della sua stessa categoria di taglia, l'arma può essere considerata un'arma leggera, a una mano o a due mani.

Leggere: Un'arma leggera è usata con una mano. È più facile da usare nella mano secondaria di un'arma ad una mano e può essere utilizzata in una lotta (vedi Capitolo 8). Applicare il modificatore di Forza agli attacchi in mischia quando l'arma leggera viene usata con la mano primaria, oppure la metà del bonus di Forza quando l'arma leggera viene impugnata con la mano secondaria. Usare un'arma leggera a due mani non conferisce alcun vantaggio ai danni inflitti; il bonus di Forza si applica come se l'arma fosse impugnata soltanto con la mano primaria.

Un attacco senz'armi viene sempre considerato come un'arma leggera.

A una mano: Un'arma a una mano può essere impugnata sia nella mano primaria che in quella secondaria. Applicare il modificatore di Forza ai danni per gli attacchi in mischia quando l'arma a una mano viene usata con la mano primaria, oppure la metà del bonus di Forza quando l'arma viene impugnata con la mano secondaria. Se si usa un'arma a una mano con due mani, è possibile applicare una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni.

A due mani: Un'arma a due mani richiede l'utilizzo di due mani per essere usata con efficacia. Applicare una volta e

Tabella 6-4: Armi

Armi semplici	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Gittata	Peso[1]	Tipo[2]	Speciale
Attacchi senz'armi								
Colpo senz'armi	—	1d2	1d3	×2	—	—	C	non letale
Guanto d'arme	2 mo	1d2	1d3	×2	—	0,5 Kg	C	—
Armi da mischia leggere								
Falcetto	6 mo	1d4	1d6	×2	—	1 Kg	T	sbilanciare
Guanto d'arme chiodato	5 mo	1d3	1d4	×2	—	0,5 Kg	P	—
Mazza leggera	5 mo	1d4	1d6	×2	—	2 Kg	C	—
Pugnale	2 mo	1d3	1d4	19–20/×2	3 m	0,5 Kg	P o T	—
Pugnale da mischia	2 mo	1d3	1d4	×3	—	0,5 Kg	P	—
Armi da mischia a una mano								
Lancia corta	1 mo	1d4	1d6	×2	6 m	1,5 Kg	P	—
Mazza pesante	12 mo	1d6	1d8	×2	—	4 Kg	C	—
Morning star	8 mo	1d6	1d8	×2	—	3 Kg	C e P	—
Randello	—	1d4	1d6	×2	3 m	1,5 Kg	C	—
Armi da mischia a due mani								
Bastone ferrato	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	2 Kg	C	doppia, monaco
Lancia	2 mo	1d6	1d8	×3	6 m	3 Kg	P	puntare
Lancia lunga	5 mo	1d6	1d8	×3	—	4,5 Kg	P	puntare, portata
Armi a distanza								
Balestra leggera	35 mo	1d6	1d8	19–20/×2	24 m	2 Kg	P	—
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 Kg	—	—
Balestra pesante	50 mo	1d8	1d10	19–20/×2	36 m	4 Kg	P	—
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 Kg	—	—
Cerbottana	2 mo	1	1d2	×2	6 m	0,5 Kg	P	—
Dardi per cerbottana (10)	5 ma	—	—	—	—	—	—	—
Dardo	5 ma	1d3	1d4	×2	6 m	0,25 Kg	P	—
Fionda	—	1d3	1d4	×2	15 m	—	C	—
Proiettili per fionda (10)	1 ma	—	—	—	—	2,5 Kg	—	—
Giavellotto	1 mo	1d4	1d6	×2	9 m	1 Kg	P	—

Armi da guerra	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Gittata	Peso[1]	Tipo[2]	Speciale
Armi da mischia leggere								
Armatura chiodata	Speciale	1d4	1d6	×2	—	Speciale	P	—
Ascia	6 mo	1d4	1d6	×3	—	1,5 Kg	T	—
Ascia da lancio	8 mo	1d4	1d6	×2	3 m	1 Kg	T	—
Astrum	24 mo	1d3	1d4	×3	6 m	1,5 Kg	P	—
Kukri	8 mo	1d3	1d4	18–20/×2	—	1 Kg	T	—
Manganello	1 mo	1d4	1d6	×2	—	1 Kg	C	non letale
Martello leggero	1 mo	1d3	1d4	×2	6 m	1 Kg	C	—
Piccone leggero	4 mo	1d3	1d4	×4	—	1,5 Kg	P	—
Scudo chiodato leggero	Speciale	1d3	1d4	×2	—	Speciale	P	—
Scudo leggero	Speciale	1d2	1d3	×2	—	Speciale	C	—
Spada corta	10 mo	1d4	1d6	19–20/×2	—	1 Kg	P	—
Armi da mischia a una mano								
Ascia da battaglia	10 mo	1d6	1d8	×3	—	3 Kg	T	—
Martello da guerra	12 mo	1d6	1d8	×3	—	2,5 Kg	C	—
Mazzafrusto	8 mo	1d6	1d8	×2	—	2,5 Kg	C	disarmare, sbilanciare
Piccone pesante	8 mo	1d4	1d6	×4	—	3 Kg	P	—
Scimitarra	15 mo	1d4	1d6	18–20/×2	—	2 Kg	T	—
Scudo chiodato pesante	Speciale	1d4	1d6	×2	—	Speciale	P	—
Scudo pesante	Speciale	1d3	1d4	×2	—	Speciale	C	—
Spada lunga	15 mo	1d6	1d8	19–20/×2	—	2 Kg	T	—
Stocco	20 mo	1d4	1d6	18–20/×2	—	1 Kg	P	—
Tridente	15 mo	1d6	1d8	×2	3 m	2 Kg	P	puntare

Armi da guerra (cont.)	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Gittata	Peso[1]	Tipo[2]	Speciale
Armi da mischia a due mani								
Alabarda	10 mo	1d8	1d10	×3	—	6 Kg	P o T	puntare, sbilanciare
Ascia grande	20 mo	1d10	1d12	×3	—	6 Kg	T	—
Corsesca	10 mo	1d6	2d4	×3	—	6 Kg	P	disarmare, portata
Falce	18 mo	1d6	2d4	×4	—	5 Kg	P o T	sbilanciare
Falchion	75 mo	1d6	2d4	18–20/×2	—	4 Kg	T	—
Falcione	8 mo	1d8	1d10	×3	—	5 Kg	T	portata
Giusarma	9 mo	1d6	2d4	×3	—	6 Kg	T	portata, sbilanciare
Lancia da cavaliere	10 mo	1d6	1d8	×3	—	5 Kg	P	portata
Mazzafrusto pesante	15 mo	1d8	1d10	19–20/×2	—	5 Kg	C	disarmare, sbilanciare
Randello grande	5 mo	1d8	1d10	×2	—	4 Kg	C	—
Spadone	50 mo	1d10	2d6	19–20/×2	—	4 Kg	T	—
Armi a distanza								
Arco corto	30 mo	1d4	1d6	×3	18 m	1 Kg	P	—
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 Kg	—	—
Arco corto composito	75 mo	1d4	1d6	×3	21 m	1 Kg	P	—
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 Kg	—	—
Arco lungo	75 mo	1d6	1d8	×3	30 m	1,5 Kg	P	—
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 Kg	—	—
Arco lungo composito	100 mo	1d6	1d8	×3	33 m	1,5 Kg	P	—
Frecce (20)	1 mo	—	—	—	—	1,5 Kg	—	—

Armi esotiche	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Gittata	Peso[1]	Tipo[2]	Speciale
Armi da mischia leggere								
Kama	2 mo	1d4	1d6	×2	—	1 Kg	T	monaco, sbilanciare
Nunchaku	2 mo	1d4	1d6	×2	—	1 Kg	C	disarmare, monaco
Sai	1 mo	1d3	1d4	×2	—	0,5 Kg	C	disarmare, monaco
Siangham	3 mo	1d4	1d6	×2	—	0,5 Kg	P	monaco
Armi da mischia a una mano								
Ascia da guerra nanica	30 mo	1d8	1d10	×3	—	4 Kg	T	—
Frusta	1 mo	1d2	1d3	×2	—	1 Kg	T	disarmare, non letale, portata, sbilanciare
Spada bastarda	35 mo	1d8	1d10	19–20/×2	—	3 Kg	T	—
Armi da mischia a due mani								
Catena chiodata	25 mo	1d6	2d4	×2	—	5 Kg	P	disarmare, sbilanciare
Doppia ascia orchesca	60 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	7,5 Kg	T	doppia
Martello-picca gnomesco	20 mo	1d6/1d4	1d8/1d6	×3/×4	—	3 Kg	C o P	doppia, sbilanciare
Mazzafrusto doppio	90 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	5 Kg	C	disarmare, doppia, sbilanciare
Sciabola elfica	80 mo	1d8	1d10	18–20/×2	—	3,5 Kg	T	—
Spada a due lame	100 mo	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/×2	—	5 Kg	T	doppia
Urgrosh nanico	50 mo	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	6 Kg	P o T	puntare, doppia
Armi a distanza								
Balestra a mano	100 mo	1d3	1d4	19–20/×2	9 m	1 Kg	P	—
Quadrelli (10)	1 mo	—	—	—	—	0,5 Kg	—	—
Balestra a ripetizione leggera	250 mo	1d6	1d8	19–20/×2	24 m	3 Kg	P	—
Quadrelli (5)	1 mo	—	—	—	—	0,5 Kg	—	—
Balestra a ripetizione pesante	400 mo	1d8	1d10	19–20/×2	36 m	6 Kg	P	—
Quadrelli (5)	1 mo	—	—	—	—	0,5 Kg	—	—
Bastone fionda halfling	20 mo	1d6	1d8	×3	80 m	1,5 Kg	C	—
Proiettili per fionda (10)	1 ma	—	—	—	—	2,5 Kg	—	—
Bolas	5 mo	1d3	1d4	×2	3 m	1 Kg	C	non letale, sbilanciare
Rete	20 mo	—	—	—	3 m	3 Kg	—	—
Shuriken (5)	1 mo	1	1d2	×2	3 m	0,25 Kg	P	monaco

1 Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, un'arma Grande il doppio.
2 Un'arma con due tipi è di entrambi i tipi se la voce specifica "e", o di un tipo o dell'altro (a scelta del giocatore) se la voce è "o".

mezzo il bonus di Forza ai danni per gli attacchi in mischia con un'arma a due mani.

Taglia dell'arma: Qualsiasi arma ha una taglia (Piccola, Media o Grande) che corrisponde alla taglia della creatura per la quale è stata fabbricata.

Le categorie di taglia delle armi non equivalgono alla taglia corrispondente in qualità di oggetto generico. La taglia di un'arma indica espressamente la taglia della creatura per cui è stata costruita. In termini generali, un'arma leggera è un oggetto più piccolo di due categorie di taglia rispetto a chi lo utilizza, un'arma a una mano è un oggetto più piccolo di una categoria di taglia rispetto a chi lo utilizza, e un'arma a due mani è un oggetto della stessa taglia di chi lo utilizza.

Armi di taglia inadeguata: Una creatura non può ottenere la massima efficienza da un'arma costruita per una taglia differente dalla sua. Applicare una penalità cumulativa di –2 al tiro per colpire per ogni categoria di differenza tra la taglia della creatura per cui l'arma è stata costruita e la taglia della creatura che sta effettivamente impugnando l'arma. Se la creatura non è competente nell'uso di un'arma aggiunge anche penalità –4 perché priva dell'adeguato addestramento.

La misura dello sforzo necessario per utilizzare un'arma (in sostanza, il fatto che l'arma sia leggera, a una mano o a due mani per chi l'impugna) viene modificata di un livello per ogni categoria di differenza tra la taglia della creatura che utilizza l'arma e la taglia della creatura per cui l'arma è stata costruita. Per esempio, un'arma ad una mano Media sarebbe un'arma a due mani per una creatura Piccola. Se la modifica apportata all'arma conduce a qualcos'altro rispetto alla suddivisione in leggera, a una mano o a due mani, la creatura non può in nessun modo utilizzare quell'arma.

Armi improvvisate: Talvolta oggetti che non sono stati creati per essere armi hanno comunque una certa efficacia in combattimento. Dal momento che non si tratta di oggetti pensati per questo utilizzo, la creatura che attacca con uno di essi viene considerata non competente e subisce penalità –4 al tiro per colpire. Per determinare la categoria di taglia e il danno di un'arma improvvisata, occorre confrontare la grandezza dell'oggetto e la sua potenziale pericolosità con quella delle armi elencate, cercando di avvicinarsi il più possibile. Un'arma improvvisata segna una minaccia (un possibile colpo critico) soltanto con un 20 naturale, e infligge danni raddoppiati in caso di colpo critico. Un'arma da lancio improvvisata ha un incremento di gittata di 3 metri.

Caratteristiche delle armi

Questo è il formato delle voci delle armi (indicate nelle colonne della Tabella 6–4).

Costo: Questo è il costo dell'arma in monete d'oro (mo) o in monete d'argento (ma). Il costo comprende oggetti vari che vanno con l'arma, come un fodero per la spada o una faretra per le frecce. Il costo di un'arma rimane lo stesso per le versioni di taglia Piccola e Media. Un'arma di taglia Grande ha il prezzo raddoppiato.

Danni: Questa colonna indica i danni che si infliggono con un'arma quando si colpisce. La colonna contrassegnata con "Danni (P)" è per le armi Piccole. La colonna contrassegnata con "Danni (M)" è per le armi Medie. Se sono indicate due entità di danni, allora l'arma è un'arma doppia. Usare il secondo danno indicato per l'attacco extra. Nella Tabella 6–5 viene indicata l'entità dei danni inflitti con armi di taglia Minuscola e Grande.

Critico: Questa colonna indica come viene considerata l'arma nelle regole per i colpi critici. Quando si porta a segno un colpo critico bisogna tirare il danno con tutti i modificatori due, tre o quattro volte, come indicato dai suoi moltiplicatori critici (usando tutti i modificatori applicabili ad ogni tiro), e sommare tutti i risultati.

I danni extra non vengono moltiplicati quando si porta a segno un colpo critico.

×2: L'arma infligge danni raddoppiati con un colpo critico.

×3: L'arma infligge danni triplicati con un colpo critico.

×3/×4: Un'estremità di quest'arma doppia infligge danni triplicati con un colpo critico. L'altra estremità infligge danni quadruplicati con un colpo critico.

×4: L'arma infligge danni quadruplicati con un colpo critico.

19–20/×2: L'arma segna una minaccia (un possibile colpo critico) con un 19 o 20 naturale (invece che solo con un 20) e infligge danni raddoppiati con un colpo critico.

18–20/×2: L'arma segna una minaccia con un 18, 19 o 20 naturale (invece che solo con un 20) e infligge danni raddoppiati con un colpo critico.

Gittata: Qualsiasi attacco a meno di questa distanza non è penalizzato per la gittata. Oltre questa distanza, ogni incremento di gittata piena comporta invece penalità cumulativa –2 al tiro per colpire. Per esempio, se si lancia un pugnale (con gittata 3 metri) ad un bersaglio che è distante 7,5 metri si subirà penalità –4 al tiro. Le armi da lancio hanno una gittata massima di cinque incrementi. Le armi da tiro possono colpire a una distanza di dieci incrementi.

Peso: Questa colonna indica il peso dell'arma in una versione di taglia Media. Dimezzare il valore per armi Piccole e raddoppiarlo per armi Grandi. Alcune armi hanno un peso speciale (vedi la descrizione per maggiori informazioni).

Tipo: Le armi sono classificate in base al tipo di danno che infliggono (contundente, perforante o tagliente). Alcuni mostri possono essere resistenti o immuni agli attacchi con certi tipi di armi.

Alcune armi infliggono danni di vario tipo. Un'arma di due tipi non infligge danni per metà di un tipo e per metà dell'altro: tutti i danni inflitti sono di entrambi i tipi. Una creatura deve essere immune ad entrambi i tipi di danno per poter ignorare il danno inflitto da queste armi.

Esistono anche delle armi che possono scegliere tra due tipi di danno. Quando il tipo di danno inflitto può risultare determinante, il personaggio può scegliere tra l'una o l'altra delle opzioni a disposizione per quell'arma.

Speciale: Alcune armi hanno caratteristiche particolari. Vedi la descrizione delle armi.

Puntare: Se si usa un'azione preparata per puntare un'arma di questo tipo contro una carica, si infliggono danni raddoppiati in caso di colpo riuscito contro il personaggio che carica (vedi Capitolo 8).

Disarmare: Quando si usa questo tipo di arma per disarmare, si riceve bonus +2 alla prova di manovra in combattimento per disarmare l'avversario.

Doppia: Si possono usare armi doppie per combattere come se si combattesse con due armi, ma se lo si fa, si subiscono tutte le normali penalità associate al combattere con due armi, proprio come se si usasse un'arma ad una mano e un'arma leggera. Un'arma doppia può essere impugnata come un'arma a una mano, ma non può essere usata come arma doppia: solo una delle sue estremità può essere usata ad ogni round.

Monaco: Un'arma da monaco può essere utilizzata da un monaco per compiere una raffica di colpi (vedi Capitolo 3).

Non letale: Queste armi infliggono danni non letali (vedi Capitolo 8).

Portata: Si usa un'arma con portata per colpire avversari distanti 3 metri, ma non si possono colpire quelli adiacenti.

Sbilanciare: Si può usare un'arma di questo tipo per effettuare attacchi di sbilanciare. Se si viene sbilanciati a propria volta durante l'azione, si può lasciar cadere l'arma per evitare di essere sbilanciati.

Descrizione delle armi

Di seguito vengono descritte le armi elencate nella Tabella 6–4. Le armi a spargimento sono descritte nella sezione Oggetti e sostanze speciali, a pag. 167.

Alabarda: È simile ad una lancia di 1,5 metri, ma è dotata di un uncino montato in punta.

Arco corto: Un arco corto è costituito da un unico pezzo di legno di circa 90 cm di lunghezza. Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. Si può usare l'arco corto mentre si è in sella. Se si ha una penalità per un basso punteggio di Forza, questa si applica al tiro per i danni quando si utilizza un arco corto. Se si ha un bonus per un alto punteggio di Forza, questo si applica al tiro per i danni soltanto quando si utilizza un arco corto composito (vedi sotto), ma non con un normale arco corto.

Arco corto composito: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, a prescindere dalla sua taglia. Si può usare un arco corto composito mentre si è in sella. Gli archi compositi vengono tarati su un particolare punteggio di Forza (ovvero richiedono un modificatore di Forza minimo affinché si possa utilizzarli con efficacia). Se il bonus di Forza è inferiore a quello necessario, non si può utilizzare l'arco composito con efficacia, quindi si subisce penalità –2 al tiro per colpire. Il modello standard di arco corto composito richiede bonus di Forza +0 oppure superiore per essere utilizzato con competenza. Un arco corto composito può essere costruito con tiranti particolarmente pesanti per avvantaggiarsi di punteggi di Forza superiori alla media: in questo modo è possibile aggiungere il bonus di Forza ai danni fino al bonus massimo elencato. Ogni punto di bonus di Forza dato dall'arco aumenta il suo costo di 75 mo. Se si ha una penalità di Forza, la si applica ai danni quando si usa un arco corto composito.

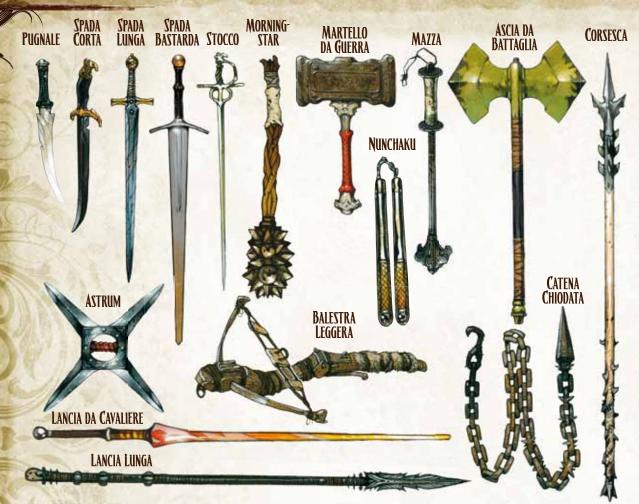
L'arco corto composito viene considerato come fosse un arco corto per quanto riguarda Arma Focalizzata, Competenza nelle Armi e talenti simili.

Arco lungo: Un arco lungo è costituito da un resistente pezzo di legno accuratamente curvato di almeno 150 cm di lunghezza. Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, indipendentemente dalla sua taglia. L'arco lungo è troppo ingombrante per essere usato mentre si è in sella. Se si ha una penalità per un basso punteggio di Forza, questa si applica al tiro per i danni quando si utilizza un arco lungo. Se si ha un bonus per un alto punteggio di Forza, questo si applica al tiro per i danni soltanto quando si utilizza un arco lungo composito (vedi sotto), ma non con un normale arco lungo.

Arco lungo composito: Sono necessarie almeno due mani per usare un arco, a prescindere dalla sua taglia. Non si può usare un arco lungo composito mentre si è in sella. Gli archi compositi vengono tarati su un particolare punteggio di Forza (ovvero richiedono un modificatore di Forza minimo affinché si possa utilizzarli con efficacia). Se il bonus di Forza è inferiore a quello necessario, non si può utilizzare l'arco composito con efficacia, quindi si subisce penalità –2 al tiro per colpire. Il modello standard di arco lungo composito richiede un bonus di Forza +0 oppure superiore per essere utilizzato con competenza. Un arco lungo composito può essere costruito con tiranti particolarmente pesanti per avvantaggiarsi di punteggi di Forza superiori alla media: in questo modo è possibile aggiungere il bonus di Forza ai danni fino al bonus

Tabella 6–5: Danni delle Armi Minuscole e Grandi

Danni arma Media	Danni arma Minuscola	Danni arma Grande
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Pugnale
Spada Corta
Spada Lunga
Spada Bastarda
Stocco
Morning-star
Martello da Guerra
Mazza
Ascia da Battaglia
Corsesca
Nunchaku
Astrum
Balestra Leggera
Catena Chiodata
Lancia da Cavaliere
Lancia Lunga

massimo elencato. Ogni punto di bonus di Forza dell'arco aumenta il suo costo di 100 mo. Se si ha una penalità di Forza, la si applica ai danni quando si usa un arco lungo composito.

L'arco lungo composito viene considerato come fosse un arco lungo per quanto riguarda Arma Focalizzata, Competenza nelle Armi e talenti simili.

Armatura chiodata: È possibile aggiungere chiodature all'armatura, che infliggono danni agli avversari durante una lotta o con un attacco separato. Vedi la sezione Armature, più avanti, per maggiori dettagli.

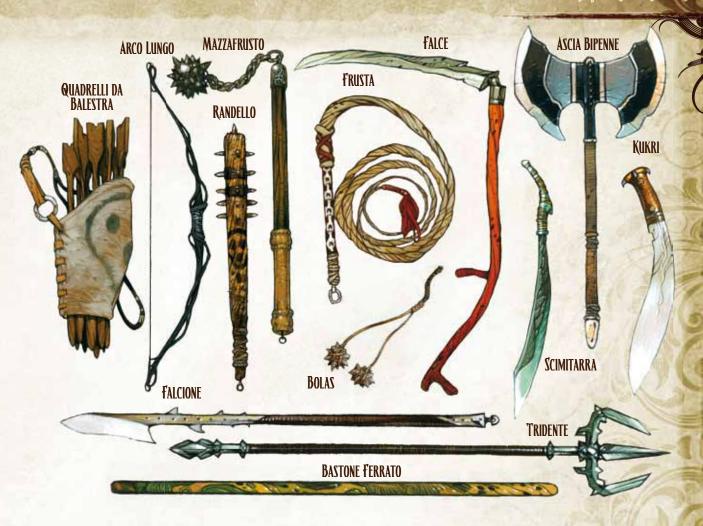
Ascia da guerra nanica: Un'ascia da guerra nanica è dotata di una lama spessa e decorata infilata su un manico massiccio ed è troppo grande per essere usata in una mano senza un addestramento speciale, quindi viene considerata un'arma esotica. Un personaggio di taglia Media può usare un'ascia da guerra nanica con due mani come arma da guerra, oppure una creatura di taglia Grande può usarla in una mano allo stesso modo. Per i nani è un'arma da guerra anche quando la utilizzano a una mano.

Astrum: Da un anello centrale di metallo, si estendono quattro lame di metallo affusolate come le punte della rosa di una bussola. Si può pugnalare con l'astrum o lanciarlo.

Balestra a mano: È possibile caricare una balestra a mano con le mani. Caricare una balestra a mano è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità. È possibile sparare, ma non ricaricare, utilizzando una mano sola, senza penalità. È possibile sparare con due balestre a mano tenendole una in ogni mano, ma il personaggio subisce penalità al tiro per colpire come se attaccasse con due armi leggere (vedi pag. 208).

Balestra a ripetizione: La balestra a ripetizione (sia leggera che pesante) contiene 5 quadrelli. Quando è carica, si può continuare a sparare con la balestra tirando la leva di ricarica (azione gratuita). Caricare un nuovo astuccio con 5 quadrelli è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Si può sparare con una mano sola o con due mani come fosse una normale balestra della stessa taglia. Tuttavia, sono necessarie due mani per utilizzare la leva di ricarica che permette il fuoco a ripetizione, e sono necessarie due mani anche per caricare un nuovo astuccio di quadrelli.

Balestra leggera: Una balestra leggera si carica tirando una leva. Caricare una balestra leggera è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

Normalmente una balestra leggera richiede due mani per essere utilizzata. Si può comunque sparare, ma non caricare, una balestra leggera con una mano con penalità –2 al tiro per colpire. È possibile sparare con due balestre leggere

tenendole una in ogni mano, ma si subiscono penalità al tiro per colpire come se si attaccasse con due armi leggere (vedi pag. 208). Questa penalità è cumulativa con la penalità applicata quando si spara con una mano sola.

Balestra pesante: Una balestra pesante si carica girando una piccola manovella. Caricare una balestra è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Normalmente una balestra pesante richiede due mani per essere utilizzata. Si può comunque sparare, ma non caricare, una balestra pesante con una mano con penalità –4 al tiro per colpire. È possibile sparare con due balestre pesanti tenendole una in ogni mano, ma si subiscono penalità al tiro per colpire come se si attaccasse con due armi a una mano (vedi pag. 208). Questa penalità è cumulativa con la penalità applicata quando si spara con una mano sola.

Bastone ferrato: È un semplice bastone di legno rinforzato di circa 50 cm di lunghezza.

Bastone fionda halfling: Ricavato da una fionda appositamente ideata attaccata ad un corto manico, il bastone fionda può essere usato da chi è competente con effetti devastanti. Si applica il bonus di Forza ai danni quando si attacca con un bastone fionda, come per tutte le armi da lancio. È possibile lanciare, ma non ricaricare, con una mano sola. Caricare un bastone fionda halfling è un'azione di movimento che richiede due mani e provoca attacchi di opportunità.

Si possono scagliare pietre con un bastone fionda halfling, ma le pietre non sono così compatte o rotonde come i proiettili, quindi l'attacco viene trattato come se l'arma fosse adatta a una creatura più piccola di una categoria di taglia e si subisce penalità –1 al tiro per colpire.

Un bastone fionda halfling può essere usato come arma semplice che infligge danni contundenti pari a quelli che infliggerebbe un randello della stessa taglia. Gli halfling considerano il bastone fionda halfling come arma da guerra.

Bolas: Le bolas sono composte da due o tre sfere pesanti, tenute insieme da stringhe o corda. È possibile usare le bolas per compiere attacchi a distanza per sbilanciare un avversario. Non si può essere sbilanciati durante il tentativo di sbilanciare con le bolas.

Catena chiodata: Una catena chiodata è di circa 120 cm di lunghezza ed è dotata di affilati uncini. È possibile usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con una catena chiodata, anche quando essa non costituisce un'arma leggera.

Cerbottana: Le cerbottane sono usate per scagliare dardi avvelenati debilitanti (ma raramente mortali) da lontano. È praticamente impossibile sentire quando il dardo viene scagliato. Per una lista di veleni appropriati, vedi l'Appendice.

Colpo senz'armi: Un personaggio di taglia Media infligge 1d3 danni non letali con un colpo senz'armi. Un personaggio di taglia Piccola infligge 1d2 danni non letali. Un monaco o qualsiasi altro personaggio che possiede il talento Colpo Senz'Armi Migliorato può scegliere di infliggere danni letali o danni non letali. I danni da un colpo senz'armi sono considerati danni da arma per quanto riguarda gli effetti che forniscono un bonus ai danni da arma.

Un colpo senz'armi è sempre considerato come fosse un'arma leggera. È quindi possibile usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con un colpo senz'armi. I colpi senz'armi non contano come armi naturali (vedi Capitolo 8).

Corsesca: Una corsesca è simile al tridente, ad una sola punta in cima e a fianco un paio di corte lame ricurve.

Doppia ascia orchesca: Arma terribile, dotata di spesse lame montate ai lati opposti di un lungo manico, la doppia ascia orchesca è un'arma doppia.

Falcione: Un falcione è una semplice lama, montata all'estremità di un'asta di circa 210 cm di lunghezza.

Fionda: La fionda è un semplice pezzo di cuoio attaccato ad un paio di stringhe. Si applica il bonus di Forza ai danni quando si attacca con una fionda, come per tutte le armi da lancio. È possibile lanciare, ma non ricaricare, con una mano sola. Caricare una fionda è un'azione di movimento che richiede due mani e provoca attacchi di opportunità.

Si possono scagliare pietre con una fionda, ma le pietre non sono cosi compatte o rotonde come i proiettili, quindi l'attacco viene trattato come se l'arma fosse adatta a una creatura più piccola di una categoria di taglia e si subisce penalità –1 al tiro per colpire.

Frecce: Una freccia utilizzata come arma da mischia è considerata un'arma leggera improvvisata (penalità –4 al tiro per colpire) e infligge danni come un pugnale della stessa taglia (critico ×2). Le frecce sono trasportate in faretre di cuoio in grado di contenerne 20.

Frusta: La frusta non infligge danni a creature che abbiano almeno bonus di armatura +1 o bonus di armatura naturale +3. Una frusta è considerata un'arma da mischia con una portata di 4,5 metri, ma non si minaccia l'area in cui si può sferrare l'attacco. In più, diversamente da altre armi con portata, è possibile usarla contro qualsiasi nemico entro la portata (inclusi i nemici adiacenti).

Usare una frusta provoca attacchi di opportunità, come se si trattasse di un'arma a distanza.

È possibile usare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con una frusta della propria misura, anche quando essa non costituisce un'arma leggera.

Giavellotto: Quest'arma è una lancia leggera e flessibile concepita per essere lanciata. Dal momento che non è concepita per l'uso in mischia, si è considerati come non competenti e si subisce penalità –4 al tiro per colpire in mischia se si usa un giavellotto in un attacco ravvicinato.

Giusarma: Una giusarma è un'arma ad asta di 2,4 m di lunghezza, con una lama ed un uncino montati in cima.

Guanto d'arme: Questi guanti metallici proteggono le mani e permettono di infliggere danni letali con colpi senz'armi piuttosto che danni non letali. Un colpo con un guanto d'arme è altrimenti considerato un attacco senz'armi. Il costo e il peso indicati sono per un singolo guanto d'arme. Armature medie e pesanti (tranne la corazza di piastre) comprendono i guanti d'arme. Un avversario non può usare un'azione di disarmare per disarmare un personaggio che indossa dei guanti d'arme.

Guanto d'arme chiodato: Il costo e il peso indicati sono per un singolo guanto d'arme chiodato. Un attacco con un guanto d'arme chiodato è considerato un attacco armato. Un avversario non può usare un'azione di disarmare per disarmare un personaggio che indossa dei guanti d'arme.

Kama: Simile al falcetto, il kama è dotato di una lama corta e ricurva, montata su una semplice impugnatura.

Kukri: È un pesante pugnale ricurvo di circa 30 cm.

Lancia: La lancia è un'arma di circa 1,5 m di lunghezza che può essere scagliata.

Lancia corta: È una lancia di misura ridotta (circa 90 cm) adatta ad essere usata come arma da lancio.

Lancia da cavaliere: Una lancia da cavaliere infligge danni raddoppiati quando viene utilizzata dalla sella di una cavalcatura in carica. Mentre si è in sella si può imbracciarla con una mano.

Lancia lunga: Una lancia lunga raggiunge i 2,4 m di lunghezza.

Martello-picca gnomesco: Un martello-picca gnomesco è un'arma doppia: un ingegnoso attrezzo con la testa di martello alla fine del manico e una picca ricurva sul lato opposto. L'estremità contundente del martello è un'arma contundente che infligge 1d6 danni (critico ×3). La picca è un'arma perforante che infligge 1d4 danni (critico ×4). È possibile usare una delle due estremità come estremità primaria dell'arma. Gli gnomi considerano il martello-picca gnomesco come un'arma da guerra.

Mazza leggera o pesante: Una mazza è costituita da una ornata testa di metallo, attaccata ad un manico di legno o di metallo di varie dimensioni e peso.

Mazzafrusto doppio: Il mazzafrusto doppio consiste in due sfere chiodate di metallo appese a delle catene che pendono ad una delle estremità del lungo manico.

Mazzafrusto o mazzafrusto pesante: Un mazzafrusto consiste in una sfera chiodata di metallo appesa ad una robusta

catena che pende da un grosso manico, di varie dimensioni e peso.

Morning star: Quest'arma è una sfera di metallo chiodato fissata in cima ad un lungo manico.

Nunchaku: Il nunchaku è un'arma fatta di due barre di legno o metallo legate insieme da una corda o catena sottile.

Proiettili per fionda: I proiettili per fionda o per il bastone-fionda halfling sono delle semplici sfere di piombo. Sono trasportati in borse di cuoio in grado di contenerne 10.

Pugnale: Il pugnale è dotato di una lama di circa 30 cm di lunghezza. Se si vuole nascondere un pugnale su di sé, si applica bonus +2 alle prove di Rapidità di Mano (vedi Capitolo 4).

Pugnale da mischia: Questo pugnale ha la lama attaccata ad un'impugnatura orizzontale che fuoriesce dalla mano quando impugnato.

Quadrelli: Un quadrello da balestra usato come arma da mischia è considerato un'arma leggera improvvisata (penalità –4 al tiro per colpire) e infligge danni come un pugnale della stessa taglia (critico ×2). I quadrelli sono trasportati in astucci di legno in grado di contenerne 10 (5 per le balestre a ripetizione).

Rete: Una rete si usa per intralciare gli avversari. Quando si lancia una rete, si compie un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. La gittata massima di una rete è 3 metri. Se colpisce, il bersaglio è intralciato. Una creatura intralciata subisce penalità –2 al tiro per colpire e penalità –4 alla Destrezza. La creatura intralciata può muoversi solo a velocità dimezzata e non può caricare o correre. Se si controlla la corda regolabile superando una prova di Forza contrapposta mentre la si tiene, la creatura intralciata può muoversi solo entro i limiti consentiti dalla corda. Se la creatura intralciata tenta di lanciare un incantesimo, deve effettuare con successo una prova di concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo o non è in grado di lanciare l'incantesimo).

La creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20 (un'azione di round completo). La rete ha 5 punti ferita e può essere sfondata con una prova di Forza con CD 25 (ancora un'azione di round completo). La rete è utile solo contro creature entro una categoria di taglia di differenza.

Una rete deve essere piegata per essere lanciata efficacemente. La prima volta che si lancia la rete in combattimento, si effettua un normale tiro per colpire di contatto a distanza. Dopo che la rete è spiegata, si subisce penalità –4 al tiro per colpire con essa. Per piegare una rete occorrono 2 round a un personaggio competente e il doppio a uno non competente.

Sai: Le dentellature, simili a quelle di una forca, rendono il sai particolarmente adatto a bloccare l'arma dell'avversario per disarmarlo. Con un sai si ottiene bonus +4 alla prova di manovra in combattimento per spezzare l'ama di un avversario. Anche se a punta, un sai è usato principalmente per colpire gli avversari in modo contundente o per disarmare.

Sciabola elfica: Essenzialmente una versione più lunga della scimitarra, ma con una lama più sottile, la sciabola elfica è molto rara. Si riceve bonus di circostanza +2 alla propria Difesa da Manovra in Combattimento ogni volta che un nemico cerca di spezzare la sciabola elfica grazie alla flessibilità del metallo. È possibile utilizzare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con una sciabola elfica della propria misura, anche se non è considerata un'arma leggera.

Scudo leggero o pesante: È possibile colpire con lo scudo invece di utilizzarlo per difendersi. Vedi pag. 159 per maggiori dettagli.

Scudo chiodato leggero o pesante: È possibile colpire con lo scudo chiodato invece di utilizzarlo per difendersi. Vedi pag. 159 per maggiori dettagli.

Shuriken: Lo shuriken è un piccolo pezzo di metallo con le estremità affilate, ideato per essere lanciato. Lo shuriken non può essere usato come arma in mischia. Sebbene appartengano alla categoria delle armi da lancio, gli shuriken vengono considerati munizioni per quanto riguarda i tempi di estrazione, la creazione di armi perfette o altre versioni speciali delle stesse e quel che succede dopo che sono stati lanciati.

Siangham: Il siangham è un'arma simile ad una freccia per pugnalare i nemici.

Spada a due lame: Una spada a due lame è un'arma doppia con lame uguali e parallele che si estendono da una corta impugnatura centrale, che permette a chi la impugna di attaccare con grazia letale.

Spada bastarda: Le spade bastarde sono lunghe circa 120 cm, il che le rende troppo grandi per essere usate ad una mano senza uno speciale addestramento, quindi sono considerate armi esotiche. Si può usare una spada bastarda con due mani come arma da guerra.

Spada corta: Questa spada è lunga circa 60 cm.

Spada lunga: Questa spada è lunga circa 105 cm.

Spadone: Questa immensa spada a due mani è lunga circa 150 cm.

Stocco: È possibile utilizzare il talento Arma Accurata per applicare il modificatore di Destrezza al posto del modificatore di Forza al tiro per colpire con uno stocco della propria misura, anche se non è un'arma leggera. Non si può utilizzare lo stocco con due mani per aggiungere una volta e mezzo il bonus di Forza ai danni.

Tridente: Quest'arma perforante di metallo è dotata di tre punte alla fine di un'asta lunga circa 120 cm. Il tridente può essere lanciato.

Urgrosh nanico: Un urgrosh nanico è un'arma doppia con una testa d'ascia e una punta di lancia alle estremità opposte di un lungo manico. L'estremità ascia dell'urgrosh è un'arma tagliente che infligge 1d8 danni. La sua estremità lancia è un'arma perforante che infligge 1d6 danni. Si possono usare entrambe le estremità come estremità primaria dell'arma. L'altra conta come arma secondaria. Se si utilizza l'urgrosh

nanico contro una carica, l'estremità lancia è la parte dell'arma che infligge i danni. I nani considerano l'urgrosh nanico come un'arma da guerra.

Armi perfette

Un'arma perfetta è una versione di ottima fattura di un'arma normale. Impugnare un'arma perfetta permette di aggiungere bonus di potenziamento +1 al tiro per colpire.

Un'arma non può ottenere una qualità perfetta dopo che è stata creata, perché un'arma perfetta deve essere forgiata come tale già dall'inizio (vedi Artigianato). La qualità perfetta aggiunge 300 mo al prezzo dell'arma normale (o 6 mo per ogni singola munizione, come una freccia). Ottenere un'arma doppia perfetta significa raddoppiare il costo aggiuntivo dell'arma (+600 mo).

Le munizioni perfette vengono danneggiate (effettivamente distrutte) quando le si usa. Il bonus di potenziamento di una munizione perfetta non è cumulativo con il bonus di potenziamento dell'arma che ne fa uso.

Tutte le armi magiche sono automaticamente considerate armi perfette. Il bonus di potenziamento dovuto alla qualità di arma perfetta non è cumulativo con il bonus di potenziamento derivato dalla magia dell'arma.

Sebbene alcune armature e scudi possano essere utilizzati come armi, non è possibile creare versioni perfette di questi oggetti che aggiungano un bonus di potenziamento al tiro per colpire. Le versioni perfette di armature e scudi beneficiano invece di una riduzione alle penalità di armatura alla prova.

ARMATURE

Il tipo di armatura indossato è per lo più un modo per proteggersi dai pericoli. Molti personaggi possono indossare solo le armature più semplici, e solo alcuni possono usare gli scudi. Per indossare armature più pesanti efficacemente si possono selezionare i talenti Competenza nelle Armature, ma molte classi sono automaticamente competenti nelle armature che funzionano meglio per loro.

Questo è il formato per le voci delle armature (indicate nelle colonne della Tabella 6–5).

Costo: Il costo dell'armatura in mo per creature umanoidi di taglia Piccola o Media. Vedi Tabella 6–8 per il costo di armature di taglia diversa.

Bonus di armatura/scudo: Le armature forniscono un bonus di armatura alla CA, mentre gli scudi forniscono un bonus di scudo alla CA. Il bonus di armatura fornito da un'armatura non è cumulativo con altri effetti e oggetti che conferiscono un bonus di armatura. Allo stesso modo, il bonus di scudo fornito da uno scudo non è cumulativo con altri effetti che conferiscono un bonus di scudo.

Bonus Des max: Questo valore è il bonus di Destrezza massima alla CA che questo tipo di armatura permette. I bonus di Destrezza oltre questo valore sono ridotti a questo valore al fine di determinare la CA di chi indossa l'armatura. Le armature più pesanti limitano la mobilità, riducendo la capacità di schivare colpi. Questa restrizione non si applica ad altre capacità legate alla Destrezza.

Anche se il bonus di Destrezza di un personaggio scende a 0 a causa dell'armatura, non si considera che abbia perso il bonus di Destrezza alla CA.

Anche l'ingombro del personaggio (l'equipaggiamento che porta con sé, compresa l'armatura) può abbassare il bonus di Destrezza massimo che viene applicato alla CA.

Scudi: Gli scudi non influenzano il bonus di Destrezza massima, tranne gli scudi torre.

Penalità di armatura alla prova: Qualsiasi armatura più pesante di quella di cuoio, così come qualsiasi scudo, danneggia la capacità di utilizzare certe abilità basate su Forza e Destrezza. La penalità di armatura alla prova è la penalità che si applica alle prove di abilità basate su Forza e Destrezza mentre si indossa un certo tipo di armatura. Anche l'ingombro del personaggio può comportare una penalità di armatura alla prova.

Scudi: Se si indossa l'armatura e si utilizza lo scudo, si applicano entrambe le penalità.

Non competente con l'armatura indossata: Se si indossa un'armatura o si utilizza uno scudo in cui non si è competenti, si subisce la penalità di armatura alla prova con quella armatura o scudo al tiro per colpire e a tutti i tiri e alle prove di abilità e di caratteristica basate su Destrezza e Forza. La penalità dovuta alla mancanza di competenza con l'armatura è cumulativa con la penalità per mancanza di competenza con lo scudo.

Dormire in armatura: Se si dorme in un'armatura media o pesante, il giorno seguente si è automaticamente affaticati. Si subisce penalità –2 a Forza e Destrezza e non si può caricare o correre. Dormire in un'armatura leggera non provoca affaticamento.

Fallimento incantesimi arcani: L'armatura interferisce con i gesti che devono essere compiuti per lanciare un incantesimo arcano che ha una componente somatica. Gli incantatori arcani affrontano la possibilità di fallimento degli incantesimi arcani se indossano un'armatura. I bardi possono indossare armature leggere e usare scudi senza subire la possibilità di fallire incantesimi arcani quando lanciano incantesimi da bardo.

Lanciare un incantesimo arcano con l'armatura: Quando si lancia un incantesimo arcano indossando un'armatura, spesso si deve effettuare un tiro di fallimento degli incantesimi arcani. Nella Tabella 6–6 il valore nella colonna "Fallimento incantesimi arcani" è la probabilità che l'incantesimo fallisca e vada sprecato. Tuttavia, se l'incantesimo è privo della componente somatica, si può lanciare senza effettuare il tiro di fallimento degli incantesimi arcani.

Scudi: Se si indossa un'armatura e si utilizza uno scudo, si devono sommare i due valori per avere una singola probabilità di fallimento degli incantesimi arcani.

Velocità: Le armature medie e pesanti rallentano i personaggi. Il valore indicato nella Tabella 6–6 è la velocità

Tabella 6-6: Armature e Scudi

Armature	Costo	Bonus di arm./scudo	Bonus Des max	Penalità di arm. alla prova	Fallimento inc. arcani	Velocità 9 m	Velocità 6 m	Peso[1]
Armature leggere								
Imbottita	5 mo	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	5 Kg
Cuoio	10 mo	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 Kg
Cuoio borchiato	25 mo	+3	+5	–1	15%	9 m	6 m	10 Kg
Giaco di maglia	100 mo	+4	+4	–2	20%	9 m	6 m	12,5 Kg
Armature medie								
Pelle	15 mo	+4	+4	–3	20%	6 m	4,5 m	12,5 Kg
Corazza di scaglie	50 mo	+5	+3	–4	25%	6 m	4,5 m	15 Kg
Cotta di maglia	150 mo	+6	+2	–5	30%	6 m	4,5 m	20 Kg
Corazza di piastre	200 mo	+6	+3	–4	25%	6 m	4,5 m	15 Kg
Armature pesanti								
Corazza a strisce	200 mo	+7	+0	–7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	22,5 Kg
Corazza di bande	250 mo	+7	+1	–6	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	17,5 Kg
Mezza armatura	600 mo	+8	+0	–7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	25 Kg
Armatura completa	1.500 mo	+9	+1	–6	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	25 Kg
Scudi								
Buckler	15 mo	+1	—	–1	5%	—	—	2,5 Kg
Scudo leggero di legno	3 mo	+1	—	–1	5%	—	—	2,5 Kg
Scudo leggero di metallo	9 mo	+1	—	–1	5%	—	—	3 Kg
Scudo pesante di legno	7 mo	+2	—	–2	15%	—	—	5 Kg
Scudo pesante di metallo	20 mo	+2	—	–2	15%	—	—	7,5 Kg
Scudo torre	30 mo	+4[3]	+2	–10	50%	—	—	22,5 Kg
Extra								
Chiodature per armatura	+50 mo	—	—	—	—	—	—	+5 Kg
Guanto d'arme con chiusura	8 mo	—	—	speciale	n/a[4]	—	—	+2,5 Kg
Chiodature per scudo	+10 mo	—	—	—	—	—	—	+2,5 Kg

1 Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.
2 Quando si corre con un'armatura pesante ci si muove solo al triplo della velocità, non al quadruplo.
3 Lo scudo torre può anche garantire la copertura. Vedi la descrizione.
4 Mano non libera per lanciare incantesimi.

quando si indossa un'armatura. Umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi hanno una velocità senza ingombro di 9 metri, quindi utilizzano la prima colonna. Nani, gnomi e halfling hanno una velocità senza ingombro di 6 metri, quindi utilizzano la seconda colonna. La velocità sul terreno dei nani, comunque, rimane, sempre di 6 metri anche quando indossano un'armatura media o pesante e quando hanno un carico medio o pesante.

Scudi: Gli scudi non modificano la velocità.

Peso: Il peso indicato si riferisce alla versione per personaggi di taglia Media. Le armature adattate per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

Descrizioni delle armature

I benefici e gli accessori dei tipi di armatura indicati nella Tabella 6–6 sono descritti qui di seguito.

Armatura completa: Questa armatura comprende guanti d'arme, pesanti calzari di cuoio, un elmo con visiera e uno spesso strato di imbottitura che si indossa sotto. Ogni armatura completa deve essere adattata al suo proprietario da un esperto fabbricante di armature, anche se un'armatura conquistata può essere modificata per un nuovo possessore a un costo variabile tra le 200 e le 800 (2d4 × 100) monete d'oro.

Buckler: Questo piccolo scudo di metallo è attaccato all'avambraccio con delle cinghie. Si può usare un arco o una balestra senza penalità mentre lo si porta. È anche possibile utilizzare il braccio protetto dallo scudo per impugnare un'arma (sia che si usi un'arma con la mano secondaria o che si impugni un'arma a due mani), ma si subisce penalità –1 al tiro per colpire a causa del peso extra sul braccio. Questa penalità si somma a quelle per il combattimento con l'arma secondaria o per il combattimento con due armi. In ogni caso, se si usa un'arma nella mano secondaria, non si ottiene il bonus alla

Imbottita — Cuoio — Cuoio Rinforzato — Giaco di Maglia — Pelle

Corazza a Scaglie — Cotta di Maglia — Corazza di Piastre — Corazza a Strisce — Corazza a Bande

Armatura Completa — Mezza Armatura — Buckler — Scudo d'Acciaio — Scudo Torre

CA del buckler per il resto del round. Si può lanciare un incantesimo con componenti somatiche usando il braccio con lo scudo, ma si perde il bonus alla CA dato dal buckler fino al turno successivo. Non si può effettuare un attacco con lo scudo con il buckler.

Chiodature per armatura: È possibile aggiungere chiodature all'armatura che permettono di infliggere danni perforanti aggiuntivi (vedi "armature chiodate" sulla Tabella 6–4) con un attacco in lotta riuscito. Le chiodature contano come arma da guerra. Se non si è competenti nel loro uso, si subisce penalità –4 alle prove di lottare quando si tenta di usarle. È anche possibile compiere un normale attacco in mischia (o un attacco con mano secondaria) con le chiodature, e in questo caso devono essere considerate come armi leggere. (Non è possibile attaccare con le chiodature se si è già effettuato un attacco con un'altra arma secondaria, e viceversa). Un bonus di potenziamento su un'armatura completa non migliora l'efficacia delle chiodature, ma le chiodature stesse possono essere rese armi magiche.

Chiodature per scudo: Quando vengono aggiunte allo scudo, queste chiodature lo rendono un'arma da guerra perforante che aumenta i danni inflitti da un colpo violento come se lo scudo fosse adatto a una creatura di una categoria di taglia superiore alla propria (vedi "Chiodature per scudo" nella Tabella 6–4). Non si possono mettere

Tabella 6-7: Indossare l'armatura

Tipo di armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Scudo (qualsiasi)	1 azione di movimento	n/a	1 azione di movimento
Imbottita, di cuoio, di pelle, di cuoio borchiato o giaco di maglia	1 minuto	5 round	1 minuto[1]
Corazza di piastre, di scaglie, di bande, cotta di maglia, a strisce	4 minuti[1]	1 minuto	1 minuto[1]
Mezza armatura o armatura completa	4 minuti[2]	4 minuti[1]	1d4+1 minuti[1]

1 Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l'un l'altro a indossare un'armatura contemporaneamente.

2 Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

chiodature su un buckler o su uno scudo torre. Per il resto, attaccare con uno scudo chiodato è come un attacco con lo scudo.

Un bonus di potenziamento su uno scudo chiodato non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo chiodato stesso può essere reso un'arma magica.

Corazza a scaglie: Questa armatura è coperta di piastre di metallo sovrapposte. Comprende i guanti d'arme.

Corazza a strisce: Questa corazza è fatta di strette strisce metalliche verticali, come quella di bande. Comprende i guanti d'arme.

Corazza di bande: Questa armatura è fatta di strisce di metallo cucile a uno schienale di cuoio. Comprende i guanti d'arme.

Corazza di piastre: Una corazza di piastre protegge il torso, ed è in genere ricavata da un unico pezzo di metallo lavorato.

Cotta di maglia: Questa armatura a differenza del giaco di maglia protegge anche le gambe e le braccia. Comprende guanti d'arme.

Cuoio: Questa corazza è fatta strati di cuoio indurito con la bollitura nell'olio intessuti insieme.

Cuoio borchiato: Questa corazza è simile a quella di cuoio, ma è rinforzata con rivetti metallici.

Giaco di maglia: Un giaco di maglia è fatto di anelli metallici intrecciati che proteggono il torso.

Guanto d'arme con sicura: Questo guanto corazzato ha piccole catene e bracciali che permettono a chi lo indossa di agganciarvi l'arma in modo che non possa cadere. Aggiunge bonus +10 alla propria Difesa da Manovra in Combattimento per evitare di essere disarmati in combattimento. Sganciare o agganciare un'arma da un guanto con sicura è un'azione di round completo che provoca attacchi di opportunità.

Il prezzo indicato è per un singolo guanto d'arme con sicura. Il peso indicato si applica solo se si indossa una corazza di piastre, un'armatura leggera o se non si indossa alcuna armatura. Diversamente, il guanto con sicura sostituisce un guanto che fa già parte dell'armatura.

Mentre il guanto è chiuso con la sicura, non si può usare la mano che lo indossa per lanciare incantesimi o usare abilità. (Si possono comunque lanciare incantesimi con componenti somatiche purchè l'altra mano sia libera).

Tabella 6-8: Armature per creature insolite

	Umanoide		Non umanoide	
Taglia	**Costo**	**Peso**	**Costo**	**Peso**
Fino a Minuscola*	×1/2	×1/10	×1	×1/10
Piccola	×1	×1/2	×2	×1/2
Media	×1	×1	×2	×1
Grande	×2	×2	×4	×2
Enorme	×4	×5	×8	×5
Mastodontica	×8	×8	×16	×8
Colossale	×16	×12	×32	×12

*Dimezzare il bonus di armatura.

Come un normale guanto d'arme, un guanto d'arme con sicura permette di infliggere danni letali piuttosto che danni non letali con un colpo senz'armi.

Imbottita: Formata per lo più da strati imbottiti di stoffa e cotone, questa armatura offre una minima protezione.

Mezza armatura: Questa armatura è una combinazione di una cotta di maglia con piastre metalliche. Comprende guanti d'arme e un elmo.

Pelle: Questa corazza è preparata con molteplici strati di cuoio e pelli di animali.

Scudo leggero, di legno o metallo: Uno scudo si aggancia all'avambraccio e lo si tiene con la mano. Il peso scarso di uno scudo leggero permette di trasportare altri oggetti in quella mano, anche se non si possono usare armi.

Legno o metallo: Gli scudi di legno o di metallo generalmente offrono la stessa protezione base, anche se rispondono in modo diverso ad alcuni incantesimi ed effetti.

Attacchi con lo scudo: È possibile colpire violentemente un avversario con uno scudo leggero usandolo come arma secondaria. Vedi "Scudo leggero" alla Tabella 6–4 per i danni inflitti da un attacco con lo scudo. Usato in questo modo, lo scudo leggero è un'arma da guerra contundente. Per quanto riguarda le penalità di attacco, bisogna considerare lo scudo leggero come un'arma leggera. Se si usa lo scudo come un'arma, si perde il suo bonus alla CA fino al round successivo. Un bonus di potenziamento su uno scudo non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo stesso può essere reso un'arma magica.

Scudo pesante, di legno o metallo: Uno scudo si aggancia all'avambraccio e lo si tiene con la mano. Uno scudo di

questo tipo è troppo pesante per poter usare la mano dello scudo per qualcos'altro.

Legno o metallo: Gli scudi di legno o di metallo generalmente offrono la stessa protezione base, anche se rispondono in modo diverso ad alcuni incantesimi e effetti.

Attacchi con lo scudo: È possibile colpire violentemente un avversario con uno scudo pesante usandolo come arma secondaria. Vedi "Scudo pesante" alla Tabella 6–4 per i danni inflitti da un attacco con lo scudo. Usato in questo modo, lo scudo pesante è un'arma da guerra contundente. Per quanto riguarda le penalità di attacco, bisogna considerare lo scudo pesante come un'arma a una mano. Se si usa lo scudo come un'arma, si perde il suo bonus alla CA fino al round successivo. Un bonus di potenziamento su uno scudo non migliora l'efficacia del colpo con lo scudo, ma lo scudo stesso può essere reso un'arma magica.

Scudo torre: Questo massiccio scudo di legno è alto quasi quanto colui che lo tiene. In situazioni normali fornisce il bonus di scudo alla CA indicato, ma come azione standard lo si può anche utilizzare per ottenere una copertura totale fino al proprio turno successivo. Per fare ciò bisogna scegliere un lato del proprio spazio. Quel lato è trattato come un muro solido per tutti gli attacchi diretti contro di sè soltanto. Si ottiene copertura totale contro gli attacchi che passano attraverso questo lato e nessuna copertura per quegli attacchi che non passano attraverso quel lato (vedi Capitolo 8). Uno scudo torre, comunque, non protegge da incantesimi con un bersaglio specifico; un incantatore può lanciare un incantesimo sull'utilizzatore sfruttando come bersaglio lo scudo che sta tenendo. Non si può colpire violentemente con uno scudo torre, e la mano che tiene lo scudo non può fare nient'altro.

Quando si utilizza uno scudo torre in combattimento si subisce penalità –2 al tiro per colpire a causa dell'ingombro dello scudo.

Armature perfette

Proprio come per le armi, è possibile comprare o costruire una versione perfetta di armature e scudi. Questi oggetti di ottima fattura funzionano come le versioni normali tranne che le loro penalità di armatura alla prova vengono ridotte di 1. Un'armatura o uno scudo perfetto ha un costo extra di 150 mo rispetto al normale costo di un determinato modello di armatura o scudo.

La qualità perfetta di un'armatura o di uno scudo non fornisce un bonus al tiro per colpire o ai danni, anche se l'armatura o lo scudo vengono usati come armi.

Tutte le armature e gli scudi magici sono automaticamente considerati armature o scudi perfetti.

Un'armatura o uno scudo non può ottenere una qualità perfetta dopo che è stato creato; deve essere costruito come oggetto perfetto già dall'inizio.

Armature per creature insolite

Armature e scudi per creature insolitamente grandi o piccole, o per creature non umanoidi (come i cavalli), hanno prezzi e pesi differenti da quelli indicati nella Tabella 6–6. Consultare la riga appropriata nella Tabella 6–8 e applicare il moltiplicatore indicato per il prezzo e il peso alla specifica armatura.

Indossare e togliere l'armatura

Il tempo necessario a indossare un'armatura dipende dal tipo; vedi la Tabella 6–7.

Indossare: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per indossare un'armatura. (1 minuto sono 10 round). Preparare uno scudo (allacciarlo) richiede soltanto un'azione di movimento.

Indossare in fretta: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per indossare l'armatura quando si ha fretta. L'armatura indossata in fretta ha una penalità di armatura alla prova e un bonus di armatura entrambi di 1 punto peggiore del normale.

Togliere: Questa colonna indica quanto tempo ci vuole per togliersi l'armatura. Togliere lo scudo dall'avambraccio e lasciarlo cadere richiede soltanto un'azione di movimento.

MATERIALI SPECIALI

Le armature e le armi si possono costruire con materiali che possiedono delle innate qualità speciali. Se si costruisce un'armatura o arma con più di un materiale speciale, si ricevono i benefici solo del materiale prevalente. Si può però costruire un'arma doppia con ogni testa fatta di un materiale speciale diverso.

Ognuno dei materiali speciali descritti in questa sezione ha un preciso effetto di gioco. Alcune creature hanno una riduzione del danno che le rendono resistenti a tutto tranne ad un tipo speciale di danno, come quello inflitto dalle armi allineate con il male o le armi contundenti. Altri sono vulnerabili alle armi di un particolare materiale. I personaggi possono anche decidere di trasportare diversi tipi di armi, a seconda della campagna e del tipo di creature incontrate normalmente.

Adamantio: Questo metallo durissimo si trova solo nei meteoriti e contribuisce alla qualità di un'arma o di un'armatura. Le armi in adamantio hanno una capacità naturale nel superare la durezza quando spaccano le armi o rompono gli oggetti, ignorando la durezza inferiore a 20 (vedi Capitolo 7). Una corazza in adamantio offre a chi la indossa riduzione del danno 1/— se è un'armatura leggera, 2/— se è un'armatura media e 3/— se è un'armatura pesante. L'adamantio è tanto costoso che le armi e le armature fatte in questo materiale sono sempre perfette; il costo della qualità perfetta è incluso nei prezzi dati di seguito. Quindi le armi e le munizioni in adamantio hanno bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire, e la penalità di armatura alla prova delle

armature in adamantio viene diminuita di 1 rispetto ad una normale armatura del suo stesso tipo. Gli oggetti senza parti metalliche non possono essere costruiti con l'adamantio. Una freccia può essere in adamantio, ma un bastone ferrato no.

Armi, armature e scudi fatti normalmente d'acciaio e costruiti con l'adamantio hanno un terzo dei punti ferita in più del normale. L'adamantio ha 40 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 20.

Tipo di oggetto in adamantio	Modificatore al costo dell'oggetto
Munizione	+60 mo per munizione
Arma	+3.000 mo
Armatura leggera	+5.000 mo
Armatura media	+10.000 mo
Armatura pesante	+15.000 mo

Argento alchemico: Un complesso processo che coinvolge la metallurgia e l'alchimia può legare l'argento ad un'arma fatta d'acciaio in modo che oltrepassi la riduzione del danno di creature come i licantropi. Superando un tiro per colpire con un'arma d'argento, chi la impugna subisce penalità –1 ai tiri per il danno (con il solito minimo di 1 danno). Il processo di argentatura alchemica non può essere applicato alle armi non metalliche, e non funziona sui metalli rari come l'adamantio, il ferro freddo e il mithral.

L'argento alchemico ha 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 8.

Tipo di oggetto in argento alchemico	Modificatore al costo dell'oggetto
Munizione	+2 mo
Arma leggera	+20 mo
Arma a una mano o testa di un'arma doppia	+90 mo
Arma a due mani o entrambe le teste di un'arma doppia	+180 mo

Ferro freddo: Questo ferro viene estratto nelle profondità del sottosuolo ed è noto per la sua efficacia contro demoni e folletti. Viene forgiato ad una temperatura inferiore per conservare le sue delicate proprietà. Costruire armi fatte di ferro freddo costa il doppio rispetto alle loro normali controparti. Inoltre qualsiasi potenziamento magico costa 2.000 mo addizionali. Questo aumento viene applicato la prima volta che l'oggetto viene potenziato, non una volta per qualità aggiunta.

Gli oggetti senza parti di metallo non possono essere costruiti in ferro freddo. Una freccia potrebbe essere fatta di ferro freddo ma un randello no. Un'arma doppia che è fatta solo per metà di ferro freddo aumenta il suo costo del 50%.

Il ferro freddo ha 30 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 10.

Legnoscuro: Questo raro legno magico è duro come il legno normale, ma molto leggero. Qualsiasi oggetto interamente o per la maggior parte in legno (come un arco, una freccia o una lancia) che sia fatto di legnoscuro è considerato un oggetto perfetto e pesa solo la metà di un oggetto di legno normale di quel tipo. Gli oggetti che non sono normalmente fatti di legno o che sono di legno solo parzialmente (come un'ascia da battaglia o una mazza) non possono essere fatti di legnoscuro, oppure non guadagnano alcun beneficio speciale dall'essere fatti con il legnoscuro. Le penalità di armatura alla prova per gli scudi di legnoscuro sono ridotte di 2 rispetto ad un normale scudo dello stesso tipo. Per determinare il prezzo degli oggetti di legnoscuro, usare il peso originale ma aggiungere +10 mo per ogni 0,5 kg al prezzo di una versione perfetta di quell'oggetto.

Il legnoscuro ha 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 5.

Mithral: Il mithral è un metallo molto raro, luccicante, simile all'argento, più leggero del ferro ma altrettanto duro. Quando viene lavorato come l'acciaio, diventa un meraviglioso materiale con cui creare armature, e occasionalmente viene usato anche per altri oggetti. La maggior parte delle armature in mithral è più leggera di una categoria del normale, ed è più agevole per il movimento e le altre limitazioni. Le armature pesanti sono trattate come armature medie, e le armature medie sono trattate come leggere, ma le armature leggere restano leggere. Questa diminuzione non si applica alla competenza necessaria per indossare l'armatura in questione (per indossare un'armatura pesante di mithral occorre avere il talento Competenza nelle Armature Pesanti, anche se questa viene considerata come media per altri fattori). Cioè occorre essere competenti nel tipo di armatura appropriato, altrimenti si incorre nelle relative penalità come di norma. Le probabilità di fallimento di un incantesimo per armature e scudi in mithral diminuiscono del 10%, il bonus massimo di Destrezza aumenta di 2, e le penalità di armatura alla prova diminuiscono di 3 (fino a un minimo di 0).

Gli oggetti in mithral pesano la metà dello stesso oggetto fatto di altri metalli. Nel caso delle armi, questa diminuzione di peso non cambia la categoria di taglia dell'arma o la facilità con cui viene impugnata (se è leggera, ad una mano o due mani). Da notare che gli oggetti che hanno soltanto una parte in metallo non ne sono influenzati. (Una spada lunga è influenzata, un bastone ferrato no). Le armi o le armature fatte di mithral vanno trattate come l'argento per superare la riduzione del danno,

Le armi o le armature fatte di mithral vanno trattate come oggetti perfetti; il costo della qualità perfetta è già compreso nei prezzi riportati sotto. Il mithral ha una durezza di 15 e 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Tipo di oggetto in mithral	Modificatore al costo dell'oggetto
Armatura leggera	+1.000 mo
Armatura media	+4.000 mo
Armatura pesante	+9.000 mo
Scudo	+1.000 mo
Altri oggetti	+500 mo/0,5 kg

Pelle di drago: I fabbricanti di armature possono lavorare le pelli dei draghi per produrre armature o scudi di qualità perfetta. Un drago fornisce pelle sufficiente per una singola armatura di pelle perfetta per una creatura di una taglia più piccola del drago. Selezionando solo le scaglie e le parti di pelle migliori, un fabbricante di armature può produrre una corazza di bande perfetta per una creatura di due taglie più piccola, una mezza armatura per una creatura tre taglie più piccola e una corazza di piastre perfetta o un'armatura completa per una creatura di quattro taglie più piccola. In ogni caso, c'è sempre pelle sufficiente per produrre uno scudo leggero o pesante perfetto in aggiunta all'armatura, purché il drago sia Grande o maggiore. Se la pelle di drago proviene da un drago che ha immunità ad un tipo di energia, anche l'armatura è immune a quel tipo di energia, sebbene non conferisca alcuna protezione a chi la indossa. Se allo scudo o all'armatura viene conferita in seguito la capacità di proteggere chi la indossa da un tipo di energia specifico, il costo di questo potenziamento viene ridotto del 25%.

Dato che le armature di pelle di drago non sono metalliche, i druidi possono indossarle senza penalità.

Le armature di pelle di drago costano il doppio di un'armatura perfetta di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite (si raddoppino tutti i risultati di Artigianato).

La pelle di drago ha 10 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 10. Solitamente la pelle di drago è spessa da 1,25 a 2,5 cm.

Merci e Servizi

Oltre ad armi e armature, un personaggio può avere una notevole varietà di attrezzature a disposizione, dalle razioni da viaggio, alle corde (che possono essere utili in molte circostanze). La Tabella 6–9 elenca gli oggetti più comuni che un personaggio può portare con sè.

Equipaggiamento d'avventura

Alcuni oggetti dell'equipaggiamento d'avventura presenti nella Tabella 6–9 vengono descritti di seguito, sottolineando gli speciali benefici che forniscono a chi ne fa uso.

Acciarino e pietra focaia: Accendere una torcia con acciarino e pietra focaia è un'azione di round completo e accendere qualsiasi altro fuoco in questo modo richiede almeno altrettanto.

Ariete portatile: Questa trave di legno rivestita di metallo fornisce bonus +2 alle prove di Forza per sfondare porte, ma permette a una seconda persona di aiutare senza dover effettuare alcun tiro, aggiungendo un altro +2 alla prova.

Boccetta o fiala: Un contenitore di vetro o metallo che contiene 30 grammi di liquido.

Brocca di ceramica: Una semplice brocca di ceramica chiusa con un tappo che contiene 4,5 litri di liquido.

Candela: Una candela illumina con luce tenue un'area piccola, aumentando la luminosità di un livello (vedi Capitolo 7) in un raggio di 1,5 metri (buio diventa luce fioca e luce fioca diventa luce normale). Una candela non può aumentare il livello della luce oltre quella normale. Una candela brucia per 1 ora.

Cannocchiale: Gli oggetti visti attraverso un cannocchiale sono ingranditi al doppio della loro misura. I personaggi che usano un cannocchiale subiscono penalità –1 alle prove di Percezione per 6 metri di distanza dal bersaglio, se il bersaglio è visibile.

Catena: La catena ha durezza 10 e 5 punti ferita. Può essere spezzata con una prova di Forza con CD 26.

Corda di canapa: Questa corda ha 2 punti ferita e può essere spezzata con un prova di Forza con CD 23.

Corda di seta: Questa corda ha 4 punti ferita e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 24.

Inchiostro: Un inchiostro diverso da nero costa il doppio.

Lampada comune: Una lampada illumina con luce normale un'area piccola di 4,5 metri di raggio, aumentando ulteriormente la luminosità di un livello (vedi Capitolo 7) in un raggio di 4,5 metri oltre quell'area (buio diventa luce fioca e luce fioca diventa luce normale). Una lampada non può aumentare il livello della luce oltre quella normale o intensa. Una lampada brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. È possibile trasportarla con una mano.

Lanterna a lente sporgente: Una lanterna a lente sporgente illumina con luce normale un cono di 18 metri, aumentando

Tabella 6-9: Merci e Servizi

Equipaggiamento d'avventura

Oggetto	Costo	Peso
Acciarino e pietra focaia	1 mo	—
Ago da cucito	5 ma	—
Amo da pesca	1 ma	—
Ampolla (vuota)	3 mr	0,75 kg
Anello con sigillo	5 mo	—
Ariete portatile	10 mo	10 kg
Asta (3 m)	5 mr	4 kg
Barile (vuoto)	2 mo	15 kg
Boccale di ceramica	2 mr	0,5 kg
Boccetta di inchiosto o pozione	1 mo	—
Borsa da cintura (vuota)	1 mo	0,25 kg[1]
Bottiglia di vetro	2 mo	0,5 kg
Brocca di ceramica	3 mr	4,5 kg
Campanella	1 mo	—
Candela	1 mr	—
Cannocchiale	1.000 mo	0,5 kg
Caraffa di ceramica	2 mr	2,5 kg
Carrucola e paranco	5 mo	2,5 kg
Carta (foglio)	4 ma	—
Cassa (vuota)	2 mo	12,5 kg
Catena (3 m)	30 mo	1 kg
Ceralacca	1 mo	0,5 kg
Cesto (vuoto)	4 ma	0,5 kg
Chiodo da rocciatore	1 ma	0,25 kg
Clessidra	25 mo	0,5 kg
Coperta invernale	5 ma	1,5 kg[1]
Corda di canapa (15 m)	1 mo	5 kg
Corda di seta (15 m)	10 mo	2,5 kg
Cote per affilare	2 mr	0,5 kg
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	0,25 kg
Fischietto	8 ma	—
Gessetto, (1 pezzo)	1 mr	—
Giaciglio	1 ma	2,5 kg[1]
Inchiostro (boccetta da 30 g)	8 mo	—
Lampada comune	1 ma	0,5 kg
Lanterna a lente sporgente	12 mo	1,5 kg
Lanterna schermabile	7 mo	1 kg
Legna da ardere (per giorno)	1 mr	10 kg
Maglio	1 mo	5 kg
Manette	15 mo	1 kg
Manette perfette	50 mo	1 kg
Martello	5 ma	1 kg
Olio (ampolla da 0,5 l)	1 ma	0,5 kg
Orologio ad acqua	1.000 mo	100 kg
Otre	1 mo	2 kg[1]
Pennino	1 ma	—
Pentola di ferro	8 ma	2 kg
Pala o badile	2 mo	4 kg
Pergamena (Foglio)	2 ma	—
Piccone da minatore	3 mo	5 kg
Piede di porco	2 mo	2,5 kg
Rampino	1 mo	2 kg
Razioni da viaggio (al giorno)	5 ma	0,5 kg[1]
Rete da pesca (2,25 m)	4 mo	2,5 kg
Sacco (vuoto)	1 ma	0,25 kg[1]
Sapone (per 0,5 kg)	5 ma	0,5 kg
Scala a pioli (3 m)	2 ma	10 kg
Secchio (vuoto)	5 ma	1 kg
Serratura o lucchetto		
Semplice	20 mo	0,5 kg
Media	40 mo	0,5 kg
Buona	80 mo	0,5 kg
Superiore	150 mo	0,5 kg
Specchio piccolo di metallo	10 mo	0,25 kg
Tela (m^2)	1 ma	0,5 kg
Tenda	10 mo	10 kg[1]
Torcia	1 mr	0,5 kg
Tribolo	1 mo	1 kg
Zaino	2 mo	1 kg[1]

Oggetti e sostanze speciali

Oggetto	Costo	Peso
Acido (ampolla)	10 mo	0,5 kg
Acqua santa (ampolla)	25 mo	0,5 kg
Antitossina (boccetta)	50 mo	—
Bastone di fumo	20 mo	0,25 kg
Borsa dell'impedimento	50 mo	2 kg
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	0,5 kg
Pietra del tuono	30 mo	0,5 kg
Tizzone ardente	1 mo	—
Torcia inestinguibile	110 mo	0,5 kg
Verga del sole	2 mo	0,5 kg

Attrezzi di classe e di abilità

Oggetto	Costo	Peso
Agrifoglio e vischio	—	—
Arnesi da artigiano	5 mo	2,5 kg
Arnesi da artigiano perfetti	55 mo	2,5 kg
Arnesi da scasso	30 mo	0,5 kg
Arnesi da scasso perfetti	100 mo	1 kg
Attrezzi da scalatore	80 mo	2,5 kg
Attrezzi perfetti	50 mo	0,5 kg
Bilancia da mercante	2 mo	0,5 kg
Borsa componenti incantesimi	5 mo	1 kg
Borsa del guaritore	50 mo	0,5 kg
Laboratorio da alchimista	200 mo	20 kg
Lente d'ingrandimento	100 mo	—
Libro degli incantesimi (vuoto)	15 mo	1,5 kg
Simbolo sacro d'argento	25 mo	0,5 kg
Simbolo sacro di legno	1 mo	—
Strumento musicale comune	5 mo	1,5 kg[1]
Strumento musicale perfetto	100 mo	1,5 kg[1]
Trucchi per il camuffamento	50 mo	4 kg[1]

Vestiario

Oggetto	Costo	Peso
Abito da artigiano	1 mo	2 kg[1]
Abito da contadino	1 ma	1 kg[1]
Abito da cortigiano	30 mo	3 kg[1]
Abito da esploratore	10 mo	4 kg[1]
Abito da intrattenitore	3 mo	2 kg[1]
Abito da monaco	5 mo	1 kg[1]
Abito da nobile	75 mo	5 kg[1]
Abito da studioso	5 mo	3 kg[1]
Abito da viaggiatore	1 mo	2,5 kg[1]
Abito invernale	8 mo	3,5 kg[1]
Abito reale	200 mo	7,5 kg[1]
Veste da chierico	5 mo	3 kg[1]

Vitto e alloggio

Oggetto	Costo	Peso
Banchetto (a persona)	10 mo	—
Birra		
Boccale	4 mr	0,5 kg
Caraffa	2 ma	4 kg
Carne (1 pezzo)	3 ma	0,25 kg
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	0,25 kg
Locanda (al giorno)		
Buona	2 mo	—
Normale	5 ma	—
Scadente	2 ma	—
Pane (a pagnotta)	2 mr	0,25 kg
Pasti (al giorno)		
Buono	5 ma	—
Normale	3 ma	—
Scadente	1 ma	—
Vino		
Comune (caraffa)	2 ma	3 kg
Buono (bottiglia)	10 mo	0,25 kg

Cavalcature e relativo equipaggiamento

Oggetto	Costo	Peso
Asino o mulo	8 mo	—
Bardatura		
Creatura Media	×2[2]	×1[2]
Creatura Grande	×4[2]	×2[2]
Cane da galoppo	150 mo	—
Cane da guardia	25 mo	—
Cavallo		
Cavallo leggero	75 mo	—
Cavallo leggero (addestrato al combattimento)	110 mo	—
Cavallo pesante	200 mo	—
Cavallo pesante (addestrato al combattimento)	300 mo	—
Pony	30 mo	—
Pony (addestrato al combattimento)	45 mo	—
Morso e briglie	2 mo	0,5kg
Nutrimento (al giorno)	5 mr	5 kg
Sacche da sella	4 mo	4 kg
Sella		
Da carico	5 mo	7,5 kg
Da galoppo	10 mo	12,5 kg
Militare	20 mo	15 kg
Sella esotica		
Da carico	15 mo	10 kg
Da galoppo	30 mo	15 kg
Militare	60 mo	20 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	—

Trasporti

Oggetto	Costo	Peso
Barca a remi	50 mo	50 kg
Barcone	3.000 mo	—
Carretto	15 mo	100 kg
Carro	35 mo	200 kg
Carrozza	100 mo	300 kg
Galea	30.000 mo	—
Nave a vela	10.000 mo	—
Nave da guerra	25.000 mo	—
Nave lunga	10.000 mo	—
Remo	2 mo	5 kg
Slitta	20 mo	150 kg

Incantesimi e servizi

Servizio	Costo
Diligenza pubblica	3 mr per 1,5 Km
Incantesimo	Livello dell'incantatore × livello dell'incantesimo × 10 mo[3]
Messaggero	2 mr per 1,5 Km
Mercenario esperto	3 ma al giorno
Mercenario normale	1 ma al giorno
Pedaggio stradale o d'ingresso	1 mr
Passaggio in nave	1 ma per 1,5 Km

— Nessun peso o peso insignificante.

1 Questi oggetti pesano un quarto del valore se vengono fatti per personaggi di taglia Piccola. I contenitori per personaggi di taglia Piccola hanno una capacità di un quarto rispetto al normale

2 Relativo ad armature simili fatte per umanoidi di taglia Media.

3 Vedi la descrizione dell'incantesimo per i costi aggiuntivi. Se i costi aggiuntivi fanno eccedere il costo totale dell'incantesimo oltre 3.000 mo, quell'incantesimo non è generalmente disponibile. Usare un livello di incantesimo di 1/2 per gli incantesimi di livello o per calcolarne il costo.

ulteriormente la luminosità di un livello (vedi Capitolo 7) in un cono di 36 metri oltre quell'area (buio diventa luce fioca e luce fioca diventa luce normale). Una lampada a lente sporgente non può aumentare il livello della luce oltre quella normale o intensa. Una lampada a lente sporgente brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. È possibile trasportarla con una mano.

Lanterna schermabile: Una lanterna schermabile illumina con luce normale un'area di 9 metri di raggio, aumentando ulteriormente la luminosità di un livello (vedi Capitolo 7) in un raggio di 9 metri oltre quell'area (buio diventa luce fioca e luce fioca diventa luce normale). Una lampada schermabile non può aumentare il livello della luce oltre quella normale o intensa. Una lampada schermabile brucia per 6 ore con 0,5 litri d'olio. È possibile trasportarla con una mano.

Manette e manette perfette: Queste manette possono legare una creatura di taglia Media. Il personaggio ammanettato può usare l'abilità Artista della Fuga per liberarsi (CD 30 o CD 35 per manette perfette). Per rompere le manette è necessario effettuare con successo una prova di Forza (CD 26 o CD 28 per manette perfette). Le manette hanno durezza 10 e 10 punti ferita.

Molte manette hanno serrature; aggiungere il costo della serratura desiderata al costo delle manette.

Allo stesso prezzo si possono comprare manette per creature di taglia Piccola. Per creature di taglia Grande le manette costano 10 volte il costo indicato e per creature di taglia Enorme 100 volte il costo indicato. Le creature di taglia Mastodontica, Colossale, Minuscola, Minuta e Piccolissima possono essere trattenute solo con manette costruite appositamente che costano 100 volte il costo indicato.

Martello: Se viene usato in combattimento, il martello viene considerato un'arma a una mano improvvisata che infligge danni contundenti come fosse un guanto d'arme chiodato della stessa taglia.

Olio: In una lanterna 0,5 litri d'olio bruciano per 6 ore. È possibile utilizzare un'ampolla d'olio come arma a spargimento. Usare le regole per il fuoco dell'alchimista (vedi Oggetti e sostanze speciali sulla Tabella 6–9), tranne per il fatto che occorre un'azione di round completo per preparare un'ampolla con una miccia. Una volta lanciata, c'è solo una probabilità del 50% che l'ampolla prenda fuoco.

È possibile versare 0,5 litri d'olio sul terreno per coprire un'area quadrata con lato di 1,5 metri, purché la superficie sia liscia. Se incendiato, l'olio brucia per 2 round e infligge 1d3 danni a ogni creatura nell'area.

Orologio ad acqua: Questo grande congegno ingombrante fornisce l'ora esatta con lo scarto di mezz'ora per giorno da quando è stato regolato l'ultima volta. Richiede una fonte d'acqua e deve essere tenuto immobile poiché segna il tempo con il flusso regolare delle gocce d'acqua.

Pala: Se una pala è usata in combattimento, viene considerata come un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni contundenti pari a quelli di un randello della stessa taglia.

Piccone da minatore: Se un piccone da minatore è usato in combattimento, viene considerato come un'arma improvvisata ad una mano che infligge danni penetranti pari a quelli di un piccone pesante della stessa taglia.

Piede di porco: Un piede di porco fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Forza effettuate per forzare una porta o uno scrigno. Se usato in combattimento, il piede di porco viene considerato un'arma a una mano improvvisata che infligge danni contundenti pari a quelli di un randello della stessa taglia.

Rampino: Lanciare efficacemente il rampino da scalata richiede un'attacco a distanza, considerandolo un'arma da lancio con incremento di gittata di 3 metri. Gli oggetti con ampio spazio per ricevere l'aggancio di un rampino hanno CA 5.

Serratura: La CD per aprire una serratura (o un lucchetto) con Disattivare Congegni dipende dalla qualità della serratura (o del lucchetto); molto semplice (CD 20), media (CD 25), buona (CD 30) e eccezionale (CD 40).

Torcia: Una torcia brucia per 1 ora ed illumina con luce normale un'area di 6 metri di raggio, aumentando ulteriormente la luminosità di un livello (vedi Capitolo 7) in un raggio di 6 metri oltre quell'area (buio diventa luce fioca e luce fioca diventa luce normale). Una torcia non può aumentare il livello della luce oltre quella normale o intensa. Se usata in combattimento, la torcia viene considerata un'arma a una mano improvvisata che infligge danni contundenti pari a quelli di un guanto d'arme della stessa taglia, più 1 danno da fuoco.

Tribolo: I triboli sono chiodi di ferro a quattro punte costruiti in modo da avere sempre una punta rivolta verso l'alto. Si spargono sul terreno nella speranza che i nemici ci camminino sopra o almeno rallentino per evitarli. Una borsa contenente 1 kg di triboli copre un'area quadrata con lato di 1,5 metri. Ogni volta che ci si muove in un'area coperta con i triboli (o si passa un round combattendo mentre ci si trova nell'area), si rischia di pestarne uno. I triboli effettuano un tiro per colpire (bonus di attacco base +0) contro la creatura. Per questo attacco lo scudo, l'armatura e il bonus di deviazione della creatura non contano. Se la creatura indossa le scarpe o qualche altra copertura per i piedi, ha bonus di armatura +2 alla CA. Se i triboli riescono a colpire, la creatura ne ha pestato uno. Il tribolo infligge 1 danno e la velocità della creatura è dimezzata a causa del piede ferito. Questa penalità al movimento dura 24 ore, fino a quando la creatura non viene curata con successo con una prova di Guarire con CD 15 oppure fino a quando non riceve almeno 1 punto di cure magiche. Una creatura alla carica o che sta correndo deve fermarsi immediatamente se pesta un tribolo. Qualsiasi creatura che si muove a velocità dimezzata o più lentamente può camminare attraverso una distesa di triboli senza problemi. I triboli potrebbero essere inefficaci contro avversari insoliti.

Oggetti e sostanze speciali

Tutti gli oggetti inclusi nella lista, fatta eccezione per la torcia inestinguibile e l'acquasanta, possono essere fabbricati da un personaggio con l'abilità Artigianato (alchimia).

Acido: È possibile lanciare un'ampolla d'acido come arma a spargimento (vedi pag. 209). Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri. Il colpo diretto provoca 1d6 danni da acido. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduto subiscono 1 danno da acido come effetto dello spargimento.

Acquasanta: L'acquasanta infligge danni ai non morti e agli esterni malvagi quasi come se fosse acido. Un'ampolla di acquasanta può essere lanciata come arma a spargimento. Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri. Un'ampolla si rompe se scagliata contro il corpo di una creatura corporea, ma contro una creatura incorporea l'ampolla deve essere aperta e l'acquasanta versata sulla creatura. Di conseguenza, si può spruzzare una creatura incorporea con l'acquasanta solo se si è adiacenti ad essa. Farlo è un attacco di contatto a distanza che non provoca attacchi di opportunità.

Il colpo diretto di un'ampolla di acquasanta provoca 2d4 danni ai non morti e agli esterni malvagi. Tutte le creature di questo tipo entro 1,5 metri dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno come effetto dello spargimento.

I templi di divinità buone vendono acquasanta a prezzo di costo (senza guadagno). L'acquasanta si ottiene usando l'incantesimo *benedire acqua*.

Antitossina: Se si beve l'antitossina, si ottiene bonus alchemico +5 a tutti i tiri salvezza su Tempra contro veleni per 1 ora.

Bastone di fumo: Questo bastone di legno trattato con procedimento alchemico crea istantaneamente un denso fumo opaco quando viene infiammato. Il fumo riempie un cubo con spigolo di 3 metri (come per l'effetto dell'incantesimo *nube di nebbia*, tranne che il fumo viene dissipato in 1 round da un vento moderato o più intenso). Il bastone è consumato dopo 1 round e il fumo si dissolve naturalmente.

Borsa dell'impedimento: Questa borsa di cuoio rotonda è piena di melassa, resina o altra sostanza appiccicosa. Quando si scaglia la borsa contro una creatura (come attacco di contatto a distanza con incremento di gittata di 3 metri), la borsa si apre e la sostanza contenuta invischia la vittima, diventando resistente ed elastica con l'esposizione all'aria. Una creatura intralciata subisce penalità –2 al tiro per colpire e penalità –4 alla Destrezza, e inoltre deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 o resta appiccicata al pavimento, incapace di muoversi. Anche con un tiro salvezza riuscito, può solo muoversi a velocità dimezzata. La sostanza non agisce su creature di taglia Enorme o superiore. Una creatura volante non viene appiccicata al pavimento, ma deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 o perde la capacità di volare (sempre che usi le ali per farlo), cadendo a terra. La borsa dell'impedimento non funziona sott'acqua.

Una creatura appiccicata al pavimento (o impossibilitata a volare) può liberarsi con una prova di Forza riuscita con CD 17 oppure infliggendo 15 danni alla sostanza con un'arma tagliente. Una creatura che tenta di sfregare via la sostanza da sè o da un'altra creatura che assiste non ha bisogno di effettuare un tiro per colpire; colpire la sostanza è automatico, poi la creatura che colpisce effettua un tiro per i danni per vedere quanta sostanza è riuscita a sfregare via. Una volta libera, la creatura si muove a velocità dimezzata, anche volando. Una creatura può lanciare incantesimi invischiata dalla sostanza ma deve superare una prova di concentrazione con CD 15 + il livello dell'incantesimo per riuscirci. La sostanza diventa fragile dopo 2d4 round, staccandosi da sola e perdendo ogni effetto. Un'applicazione di *solvente universale* su una creatura appiccicata dissolve la sostanza alchemica immediatamente.

Fuoco dell'alchimista: Si può lanciare un'ampolla di fuoco dell'alchimista come arma a spargimento (vedi pag. 209). Si consideri l'attacco come un attacco da contatto a distanza, con incremento di gittata di 3 metri. Il colpo diretto provoca 1d6 danni da fuoco. Tutte le creature entro 1,5 metri dal punto in cui è caduta l'ampolla subiscono 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round successivo al colpo diretto la vittima subisce 1d6 danni aggiuntivi. La vittima può sfruttare un'azione di round completo per tentare di spegnere le fiamme prima di subire questi danni aggiuntivi. Occorre superare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per spegnere le fiamme. Rotolarsi per terra dà al personaggio bonus +2 al tiro salvezza. Tuffarsi in un lago o smorzare le fiamme con mezzi magici spegne automaticamente le fiamme.

Pietra del tuono: Si può scagliare questa pietra con un attacco a distanza con incremento di gittata di 6 metri. Quando colpisce una superficie dura (o è colpita con forza), crea un rumore assordante che equivale a un attacco sonoro. Le creature presenti entro un raggio di 3 metri devono effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 o restano assordate per 1 ora. Le creature assordate, oltre alle ovvie conseguenze, subiscono penalità –4 all'iniziativa e una probabilità del 20% di sbagliare a lanciare e perdere qualsiasi incantesimo con una componente verbale che cercano di lanciare.

Dal momento che non è necessario colpire uno specifico bersaglio, si può mirare su un determinato quadretto con lato di 1,5 metri. Si consideri il quadretto come se avesse CA 5.

Tizzone ardente: La sostanza alchemica sulla punta di questo piccolo bastone di legno si infiamma quando viene sfregata contro una superficie ruvida. Creare una fiamma con un tizzone ardente è molto più rapido che crearla con acciarino,

pietra focaia (o lente d'ingrandimento) e esca. Accendere una torcia con un tizzone ardente è un'azione standard (invece che un'azione di round completo) e per accendere qualsiasi altro fuoco occorre almeno un'azione standard.

Torcia inestinguibile: Si tratta di una normale torcia su cui è stato lanciato l'incantesimo *fiamma perenne*. Illumina distintamente come una comune torcia, ma non emette calore e non infligge danni da fuoco se usata come arma.

Verga del sole: Questa verga di ferro lunga 30 cm e con la punta dorata risplende vivacemente quando viene percossa con un'azione standard. Illumina con luce normale un'area di 9 metri di raggio, aumentando ulteriormente la luminosità di un livello in un raggio di 9 metri oltre quell'area (buio diventa luce fioca e luce fioca diventa luce normale). Una verga del sole non può aumentare il livello della luce oltre quella normale o intensa. Una verga del sole brilla per 6 ore dopodiché la punta dorata si consuma e diventa inutile.

Attrezzi di classe e di abilità

Questo equipaggiamento è particolarmente utile se si possiedono certe abilità o se si appartiene a una certa classe.

Agrifoglio e vischio: I druidi usano comunemente queste piante come focus divino quando lanciano gli incantesimi.

Arnesi da artigiano: Questo è un set di arnesi speciali necessari per qualsiasi lavoro artigianale. Senza questi arnesi bisogna usare arnesi improvvisati (penalità –2 alle prove di Artigianato) se si e costretti a realizzare comunque il lavoro.

Arnesi da artigiano perfetti: Come gli arnesi da artigiano questi sono gli arnesi perfetti per il lavoro, quindi forniscono bonus di circostanza +2 alle prove di Artigianato effettuate usandoli.

Arnesi da scasso: Il kit include grimaldelli e altri attrezzi da impiegare quando si usa Disattivare Congegni. Senza questi arnesi si devono utilizzare arnesi improvvisati e si subisce penalità di circostanza –2 alle prove di Disattivare Congegni.

Arnesi da scasso perfetti: Questo kit contiene arnesi di fattura migliore che garantiscono bonus di circostanza +2 alle prove di Disattivare Congegni.

Attrezzi da scalatore: Questi chiodi, corde e ramponi forniscono bonus di circostanza +2 alle prove di Scalare.

Attrezzo perfetto: Questo oggetto di ottima fattura è l'attrezzo ideale per il lavoro richiesto e aggiunge bonus di circostanza +2 alla relativa prova di abilità (se necessaria). I bonus forniti da molteplici oggetti perfetti utilizzati per la stessa prova di abilità non si sommano.

Bilancia da mercante: Una bilancia da mercante garantisce bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare per gli oggetti la cui stima avviene in base al peso, compresa qualsiasi cosa fatta di metallo prezioso.

Borsa del guaritore: Questa borsa piena di erbe, pomate e bende fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Guarire. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

Borsa per componenti di incantesimi: Si presume che un incantatore con una borsa per componenti di incantesimi abbia tutte le componenti materiali e focus di cui ha bisogno, tranne quelli che hanno un costo elencato, focus divini o focus che non starebbero in una borsa.

Laboratorio da alchimista: Questa è l'attrezzatura perfetta per creare oggetti alchemici e fornisce bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di Artigianato (alchimia), ma non ha peso sui costi legati all'abilità Artigianato (alchimia). Senza questo laboratorio, un personaggio con l'abilità Artigianato (alchimia) ha comunque abbastanza attrezzi per utilizzare l'abilità, ma non per avere il bonus di +2 fornito dal laboratorio.

Lente d'ingrandimento: Questa semplice lente consente di osservare oggetti piccoli. È utile come sostituto di acciarino, pietra focaia e esca quando si accendono fuochi. Per appiccare un fuoco con una lente d'ingrandimento ci vuole luce luminosa come la luce del sole diretta per focalizzare, esca da infiammare e almeno un'azione di round completo. Fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Valutare qualsiasi oggetto che sia piccolo o molto dettagliato, come una pietra preziosa.

Libro degli incantesimi da mago (vuoto): Un libro degli incantesimi ha 100 pagine di pergamena e ogni incantesimo occupa due pagine per livello (una pagina per gli incantesimi di livello 0).

Simbolo sacro d'argento o di legno: Un simbolo sacro focalizza energia positiva ed è usato dai chierici buoni e dai paladini (o dai chierici neutrali che vogliono lanciare incantesimi buoni o incanalare energia positiva). Ogni religione ha il proprio simbolo sacro.

Simboli sacrileghi: Un simbolo sacrilego è come un simbolo sacro tranne che focalizza energia negativa e viene utilizzato da chierici malvagi (o da chierici neutrali che vogliono lanciare incantesimi malvagi o incanalare energia negativa).

Strumento musicale, comune o perfetto: Uno strumento perfetto fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere in cui viene utilizzato.

Trucchi per il camuffamento: Questa è l'attrezzatura perfetta per camuffarsi e fornisce bonus di circostanza +2 alle prove di Camuffare. Viene consumata dopo dieci utilizzi.

Vestiario

Si presuppone che un personaggio inizi il gioco con un abito del valore di 10 mo o meno. Abiti addizionali possono essere comprati normalmente.

Abito da artigiano: Una camicia con bottoni, una gonna o pantaloni con i lacci, scarpe e forse un cappello o un berretto. Quest'abito può includere anche una cintura o un grembiule di pelle o di stoffa per tenere gli attrezzi

Abito da contadino: Un'ampia camicia e calzoni sformati di stoffa oppure un'ampia camicia e una gonna o sopravveste. Fasce di stoffa usate come scarpe.

Abito da cortigiano: Eleganti abiti di sartoria in qualsiasi moda o qualunque sia lo stile diffuso nelle corti dei nobili.

Chiunque tenti di influenzare nobili o cortigiani, mentre indossa abiti da strada, incontrerà notevoli difficoltà (penalità –2 alle prove basate sul Carisma per esercitare influenza su queste persone). Senza gioielli (che costano circa 50 mo aggiuntive) si ha l'apparenza di una persona comune fuori posto.

Abito da esploratore: Questo è un corredo completo di abiti per qualcuno che non sa mai cosa lo aspetta. Comprende stivali robusti, calzoni o gonna di pelle, una cintura, una camicia (forse con un panciotto o una giubba), guanti e un mantello. Piuttosto che una gonna di pelle, si può indossare una sopravveste di pelle sopra la gonna di stoffa. Gli abiti hanno parecchie tasche (soprattutto il mantello). Il corredo include anche qualsiasi accessorio che possa essere utile, come una sciarpa o un cappello a tesa larga.

Abito da intrattenitore: Un corredo di abiti vistosi e forse anche appariscenti per fare spettacolo. Anche se gli abiti sembrano stravaganti, il loro taglio decisamente pratico permette di compiere acrobazie, ballare, camminare sulla corda o anche solo correre (se il pubblico diventa minaccioso).

Abito da monaco: Questi semplici abiti comprendono sandali, calzoni larghi e una camicia ampia, tenuti insieme da fasce. Questi abiti sono ideati per dare massima mobilità e sono fatti con stoffa di alta qualità. Si possono nascondere piccole armi nelle tasche celate nelle pieghe e le fasce sono abbastanza resistenti da servire come corde corte.

Abito da nobile: Questo corredo di abiti è disegnato specificamente per essere costoso e per essere esibito. Metalli e pietre preziose sono lavorati nella stoffa. Per inserirsi in un ambiente nobiliare, ogni aspirante nobile ha bisogno anche di un anello con sigillo e di gioielli (del valore di almeno 100 mo).

Abito da studioso: Un abito lungo, una cintura, un cappello, scarpe morbide e possibilmente un mantello, sono adatti perfettamente per chi studia.

Abito da viaggiatore: Stivali, una gonna o pantaloni di lana, una robusta cintura, una camicia (forse con panciotto o giubba) e un ampio mantello con cappuccio.

Abito invernale: Un soprabito di lana, camicia di lino, cappello di lana, mantello pesante, pantaloni o gonna pesanti e stivali. Quando si indossano abiti invernali, si aggiunge bonus di circostanza +5 ai tiri salvezza su Tempra contro l'esposizione al freddo.

Abito regale: Questi sono solo gli abiti, non lo scettro, la corona, l'anello e altri oggetti reali. Gli abiti regali sono ostentati, con pietre preziose, oro, seta e pelliccia in abbondanza.

Veste da chierico: Abiti ecclesiastici per adempiere alle funzioni sacerdotali, non per andare all'avventura. Comprendono tonaca, cotta e stola.

Vitto e alloggio

Questi prezzi sono per vitto e alloggio nei locali commerciali di una città di media grandezza.

Locanda: Un alloggio scadente in una locanda consta di un posto sul pavimento vicino al camino. Un alloggio normale è un posto su di un pavimento sollevato e riscaldato, l'uso di una coperta e di un cuscino. Un buon alloggio è una piccola stanza privata con un letto, qualche comodità e un vaso da notte coperto in un angolo.

Pasti: Un pasto scadente può essere composto da pane, rape cotte, cipolle e acqua. Un pasto normale può comprendere pane, stufato di pollo, carote e birra o vino annacquati. Un buon pasto può essere composto da pane e dolci, manzo, piselli e birra o vino.

Cavalcature e relativo equipaggiamento

Queste sono le cavalcature comuni che si possono trovare nelle città. Alcune città potrebbero avere delle cavalcature in più, come cammelli o perfino grifoni, in base alla zona in cui si trovano. Queste scelte addizionali sono a discrezione del GM, e le regole per le creature si trovano in *Pathfinder GdR Bestiario.*

Asino o mulo: L'asino e il mulo sono imperturbabili di fronte al pericolo, coraggiosi, dal piede fermo e capaci di trasportare carichi pesanti per grandi distanze. Diversamente dai cavalli, sono disposti (ma non sono impazienti) ad entrare nei dungeon o in altri posti strani o minacciosi.

Bardatura per creature di taglia Media e Grande: La bardatura è semplicemente un tipo di armatura che copre la testa, il collo, l'addome, il corpo e possibilmente le zampe di un cavallo o di un'altra cavalcatura. Tipi più pesanti forniscono una migliore protezione a discapito della velocità. Le bardature sono realizzate con ogni tipo di armatura presente nella Tabella 6–6.

Come per qualsiasi creatura non umanoide di taglia Grande, un'armatura per un cavallo costa quattro volte il costo di quella di un umano (cioè di una creatura umanoide di taglia Media) e pesa anche il doppio (vedi Tabella 6–8). Se la bardatura è per un pony, o per un'altra creatura di taglia Media, il costo è solo il doppio e il peso è lo stesso di un'armatura Media indossata da un umanoide. Bardature medie o pesanti rallentano le cavalcature come mostrato nella tabella sotto. Cavalcature volanti non possono volare con bardature medie o pesanti.

Per mettere e togliere la bardatura occorre cinque volte il tempo elencato nella Tabella 6–7. Gli animali bardati non possono essere usati per trasportare carichi che non siano il cavaliere e le normali sacche da sella.

	Velocità base		
Bardatura	**(12 m)**	**(15 m)**	**(18 m)**
Media	9 m	10,5 m	12 m
Pesante	9 m*	10,5 m*	12 m*

* Una cavalcatura con bardatura pesante si muove solo al triplo del movimento normale quando corre invece del quadruplo.

Cane da galoppo: Questo cane di taglia Media è addestrato in modo particolare per trasportare un cavaliere umanoide Piccolo. È coraggioso in combattimento come un cavallo da guerra. Data la statura, non si subiscono danni quando si cade da un cane da galoppo.

Cavallo: Un cavallo è adatto come cavalcatura per umani, elfi, mezzelfi, mezzorchi e nani. Un pony è più piccolo di un cavallo standard ed è una cavalcatura adatta per gnomi e halfling.

I cavalli da guerra e i pony da guerra possono essere cavalcati facilmente in combattimento. Vedi Addestrare Animali per una lista di comandi che cavalli e pony possono conoscere se addestrati per il combattimento.

Nutrimento: Cavalli, asini, muli e pony possono pascolare per nutrirsi, ma è molto meglio procurare loro il cibo. Se si possiede un cane da galoppo, bisogna nutrirlo almeno con un po' di carne.

Sella da carico: Una sella da carico porta equipaggiamento e provviste, non un cavaliere. Una sella da carico tiene tanto equipaggiamento quanto la cavalcatura può trasportare.

Sella da galoppo: Se si viene colpiti e si perdono i sensi mentre si è su una sella militare, si ha una probabilità del 50% di rimanere in sella.

Sella esotica: Una sella esotica è ideata per una cavalcatura insolita. Le selle esotiche si trovano in stile militare, da carico e da galoppo.

Sella militare: Una sella militare cinge il cavaliere aggiungendo bonus di circostanza +2 alle prove di Cavalcare legate al fatto di rimanere in sella. Se si viene colpiti e si perdono i sensi mentre si è su una sella militare, si ha una probabilità del 75% di rimanere in sella.

Trasporti

I prezzi indicati sono per comprare il veicolo, escluso ciurme o animali.

Barca a remi: Una barca lunga tra i 2,4 e i 3,6 metri, a due remi, per due o tre persone di taglia Media. Si muove alla velocità di 2,25 km/h.

Barcone: Una barca lunga tra i 15 e i 22,5 metri e larga tra i 4,5 e i 6 metri. Dotata di pochi remi per integrare il suo unico albero con vela quadrata, ha un equipaggio variabile dalle 8 alle 15 unità. Può trasportare dalle 40 alle 50 tonnellate di carico oppure 100 soldati. Può sia compiere traversate per mare che viaggiare lungo il corso dei fiumi (ha la chiglia piatta). Viaggia a una velocità di 1,5 km/h.

Carretto: Un veicolo a due ruote trainato da un solo cavallo (o altro animale da traino). Comprende anche i finimenti.

Carro: Questo è un veicolo aperto a quattro ruote per trasportare carichi pesanti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Carrozza: Questo veicolo a quattro ruote può trasportare fino a quattro persone in una cabina chiusa più i due conducenti. In genere, lo tirano due cavalli (o altre bestie da soma). Comprende anche i finimenti necessari per tirarlo.

Galea: Una nave a tre alberi con 70 remi su ciascun lato e un equipaggio totale di 200 unità. Ha una lunghezza di 39 metri e una larghezza di 6 metri. Può trasportare fino a 150 tonnellate di carico o 250 soldati. Con l'aggiunta di 8.000 mo può essere dotata di sperone e castelli con piattaforme di lancio a prua, a poppa e a metà scafo. Questa nave non può affrontare viaggi in mare aperto e si mantiene vicina alla costa. Viaggia alla velocità di circa 6 km/h, se si impiegano i remi o le vele.

Nave a vela: Questa nave ha una lunghezza compresa tra i 22,5 e i 27 metri e una larghezza di 6 metri, un equipaggio di 20 unità e capacità di carico fino a 150 tonnellate. Dotata di due alberi con vele quadrate, può compiere traversate per mare. Raggiunge una velocità di circa 3 km/h.

Nave da guerra: Una nave della lunghezza di 30 metri, ad albero unico, e possibilità di usare i remi. Ha un equipaggio variabile dai 60 agli 80 rematori. Può trasportare fino 160 soldati, ma non per lunghe distanze, poiché non vi è lo spazio sufficiente a stivare le provviste che sarebbero necessarie a un tal numero di soldati. Non può compiere traversate per mare e resta vicina alla costa. Non viene usata per il trasporto merci. Viaggia alla velocità di 3,75 km/h se si usano i remi o la vela.

Nave lunga: Una nave della lunghezza di 22,5 metri, con 50 remi e un equipaggio totale di 50 unità. Ha un unico albero con una vela quadrata. Può trasportare fino a 50 tonnellate di carico oppure 120 soldati. Può compiere traversate in mare aperto. Viaggia alla velocità di 4,5 km/h se si impiegano i remi o le vele.

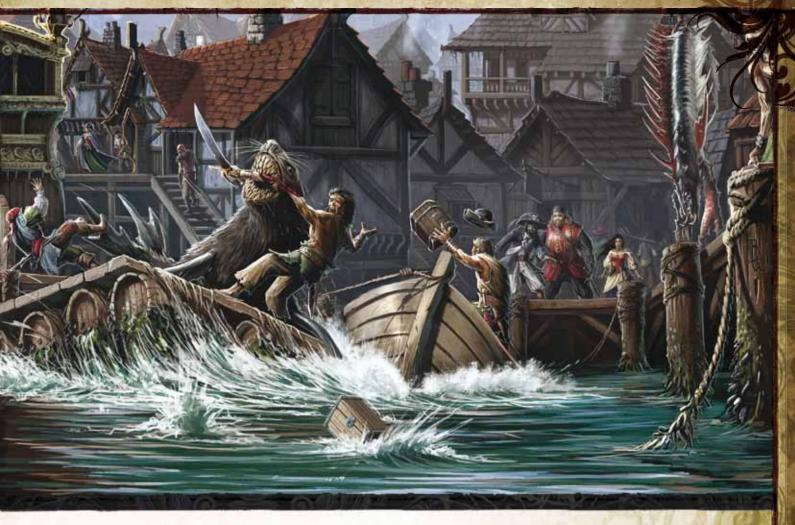
Slitta: Si tratta di un carro su pattini adatto per muoversi sulla neve e sul ghiaccio. Di solito, la tirano due cavalli (o altre bestie da tiro). Comprende anche dei finimenti necessari per trascinarla.

Incantesimi e servizi

Talvolta la migliore soluzione a un problema è affidarsi a qualcun altro che lo possa risolvere.

Diligenza pubblica: Il prezzo indicato vale per una corsa su di una diligenza che trasporta persone (e bagagli leggeri) tra due città. Su una diligenza che trasporti persone entro la medesima città, una corsa costa 1 mr, e permette solitamente di arrivare ovunque si voglia.

Incantesimo: Questo è il costo per avere un incantatore che lancia incantesimi. Questo costo presuppone che si possa andare dall'incantatore e far lanciare l'incantesimo a suo piacimento (solitamente gli servono almeno 24 ore per prepararsi a lanciare l'incantesimo). Se si vuole portare da qualche parte l'incantatore per fargli lanciare un incantesimo è necessario negoziare con l'incantatore, e la risposta di base è "no".

Il costo indicato è per un incantesimo senza costi per componente materiale. Se l'incantesimo comprende una componente materiale, bisogna aggiungere il costo della

componente al costo dell'incantesimo. Se l'incantesimo richiede una componente focus (diversa da un focus divino), bisogna aggiungere 1/10 del costo del focus al costo dell'incantesimo.

Se l'incantesimo ha conseguenze pericolose, l'incantatore deve ricevere delle prove certe che il personaggio ha la possibilità di pagare e che non mancherà di farlo nel caso queste conseguenze si verifichino (sempre che accetti di lanciare l'incantesimo, cosa nient'affatto sicura). Quando si tratta di incantesimi che trasportano il personaggio e l'incantatore lungo una distanza, è necessario pagare l'incantesimo due volte anche se il personaggio non desidera tornare indietro con l'incantatore.

Non tutti i villaggi e i paesi hanno un incantatore di livello sufficiente a lanciare qualsiasi incantesimo. Come regola generale, è necessario spostarsi almeno in un piccolo paese per essere abbastanza sicuri di trovare un incantatore capace di lanciare incantesimi di 1° livello, in un grande paese per quelli di 2°, in una piccola città per quelli di 3° e di 4°, in una grande città per quelli di 5° e di 6°, in una metropoli per quelli di 7° e 8° livello. Nemmeno in una metropoli si è certi di trovare incantatori capaci di lanciare incantesimi di 9° livello.

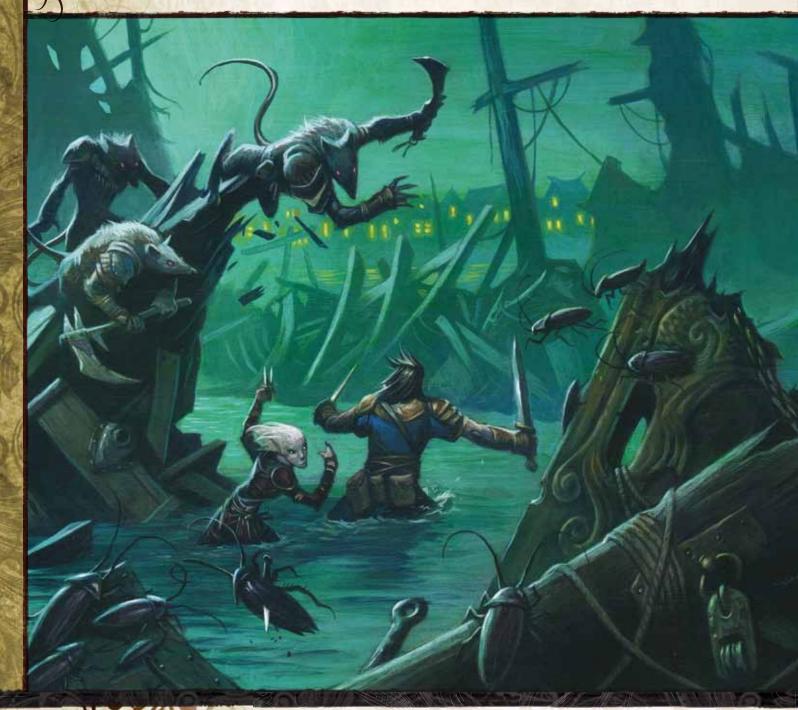
Mercenario esperto: Il prezzo indicato è la paga giornaliera di soldati di ventura, muratori, artigiani, carrettieri, scrivani e altri aiutanti abili in un mestiere. Il valore rappresenta la paga minima, perché alcuni aiutanti addestrati chiedono molto di più.

Mercenario normale: Il prezzo indicato è la paga giornaliera di operai, portatori, cuochi, cameriere e altri semplici lavoratori.

Messaggero: Questo termine include sia i messaggeri a cavallo che quelli a piedi. Se accettano di consegnare un messaggio perché il destinatario si trova in un luogo dove erano comunque diretti, potrebbero chiedere metà della somma indicata.

Pedaggio stradale o d'ingresso: Può capitare di dover pagare una tassa per transitare su una strada molto frequentata, ben sorvegliata e tenuta in buone condizioni, per il pattugliamento e la manutenzione. Occasionalmente le grandi città fortificate richiedono il pagamento di un pedaggio all'ingresso o all'uscita della città stessa (a volte solo all'ingresso).

Passaggio in nave: La maggioranza delle navi non è attrezzata per il trasporto passeggeri, ma molte hanno la capienza per imbarcarne alcuni a bordo mentre trasportano le merci. Raddoppiare il costo indicato per creature di taglia superiore a quella Media o che sono difficili da stivare nella nave.

7 Regole Addizionali

Merisiel imprecò lanciando un altro pugnale verso la blatta mentre, davanti a lei, Valeros procedeva tenacemente con l'acqua all'altezza dei fianchi. Merisiel preferì non pensare a cosa si celasse in quell'acqua o cosa fosse finito nei suoi stivali, mentre avanzava alle sue spalle. A giudicare dall'odore del posto, c'erano più che semplici relitti di navi in quel lurido acquitrino.

"Dimmelo ancora, perché lo stiamo facendo, Val?" chiese.

"Qual è il problema Merisiel?" replicò Valeros mentre sbucavano fuori tre ratti mannari "Hai paura di essere considerata una brava ragazza?"

Questo capitolo presenta le regole per alcuni aspetti del gioco, come l'allineamento, l'età dei personaggi e l'ingombro, e quelle relative all'esplorazione, compreso il movimento via terra, le fonti di luce e rompere gli oggetti.

ALLINEAMENTO

Le proprie convinzioni morali e il comportamento personale sono rappresentati dall'allineamento: legale buono, neutrale buono, caotico buono, legale neutrale, neutrale, caotico neutrale, legale malvagio, neutrale malvagio e caotico malvagio.

L'allineamento è uno strumento per definire l'identità del personaggio, non qualcosa che lo debba limitare. Ogni allineamento rappresenta un'ampia gamma di personalità o filosofie personali, in modo tale che due personaggi dello stesso allineamento siano comunque diversi l'uno dall'altro. Inoltre, sono poche le persone perfettamente coerenti con se stesse.

Tutte le creature hanno un allineamento. L'allineamento determina l'efficacia di alcuni incantesimi e oggetti magici.

Gli animali e le altre creature incapaci di azioni dettate dalla morale sono neutrali. Anche le vipere più letali o le tigri mangiatrici di uomini sono da ritenersi neutrali, in quanto mancano della capacità di distinguere un comportamento giusto da uno sbagliato sul piano morale. I cani potranno anche essere obbedienti e i gatti spiriti liberi, ma mancano delle capacità per essere veramente legali o caotici.

Bene contro Male

I personaggi e le creature buone lottano per proteggere la vita degli innocenti. I personaggi e le creature malvagie, invece, tendono a disprezzare o a distruggere le vite innocenti, sia per soddisfazione che per guadagno personale.

Il bene comprende l'altruismo, il rispetto per la vita e per la dignità di tutti gli esseri senzienti. I personaggi buoni si sacrificano per aiutare gli altri.

Il male comporta invece il ferire, l'opprimere e l'uccidere il prossimo. Per alcune creature malvagie è praticamente impossibile provare compassione per gli altri: uccidono senza pensarci due volte, se ciò si rivela conveniente. Altri invece perseguono il male attivamente, uccidendo per gusto personale o al servizio di qualche padrone o divinità malvagia.

Quelli che si pongono in una posizione di neutralità nei confronti del bene e del male hanno degli scrupoli nell'uccidere gli innocenti ma non si sentono in obbligo di fare sacrifici personali per proteggerli o aiutarli.

Legge contro Caos

I personaggi legali dicono la verità, mantengono la parola data, rispettano l'autorità, onorano le tradizioni e si ergono a giudici di chi non mantiene i propri impegni. I personaggi caotici seguono solo la propria coscienza, rifiutano che venga loro imposto cosa fare, preferiscono le nuove idee alla tradizione e rispettano le proprie promesse in base all'umore del momento.

La legge implica l'onore, l'essere degni di fiducia, l'obbedienza all'autorità e l'affidabilità. La legalità però può anche voler dire chiusura mentale, attaccamento reazionario alla tradizione, tendenza a giudicare e mancanza di adattabilità. Quanti promuovono la legalità sostengono che solo un comportamento legale è in grado di creare una società in cui le persone possono fidarsi l'una dell'altra e prendere le decisioni giuste, sicuri in tutto e per tutto che gli altri agiranno come dovrebbero.

Il caos comporta libertà, adattabilità e flessibilità, ma può voler dire anche avventatezza, disprezzo per l'autorità, arbitrarietà nelle decisioni e irresponsabilità. Quelli che hanno consciamente un comportamento caotico sostengono che solo la libertà definitiva da ogni costrizione permette all'individuo di esprimersi pienamente, e prediligono il potenziale che ogni individuo ha dentro di sé rispetto ai benefici che la società comporta.

Le persone neutrali fra la legge e il caos mantengono un certo rispetto per le autorità e non sentono né il bisogno di obbedire né quello di ribellarsi. Pur essendo fondamentalmente oneste, sono spesso tentate di mentire o di ingannare gli altri.

Gradi di allineamento

Spesso le regole fanno riferimento a "gradi" quando trattano dell'allineamento. In questi casi "gradi" si riferisce al numero di caselle di allineamento tra due allineamenti, come mostrato nel diagramma seguente. Notate che un "grado" in diagonale conta come due gradi. Per esempio, un personaggio legale neutrale è ad un grado dall'allineamento legale buono e a tre gradi da caotico malvagio. L'allineamento di un chierico deve essere entro un grado da quello della sua divinità.

	Legale	Neutrale	Caotico
Buono	Legale Buono	Neutrale Buono	Caotico Buono
Neutrale	Legale Neutrale	Neutrale	Caotico Neutral
Malvagio	Legale Malvagio	Neutrale Malvagio	Caotico Malvagio

I nove allineamenti

Nove diversi allineamenti descrivono tutte le combinazioni di legge-caos, bene-male. Ogni descrizione illustra il personaggio tipico appartenente a quell'allineamento. Non si dimentichi che i singoli individui possono variare rispetto alla norma, e che di giorno in giorno un personaggio può agire più o meno in accordo con il suo allineamento. È quindi meglio usare queste descrizioni come guida, non come un copione.

I primi sei allineamenti, da legale buono a caotico neutrale, sono gli allineamenti standard dei personaggi. I tre

allineamenti malvagi appartengono invece ai mostri e ai nemici. Con il permesso del GM, un giocatore può assegnare un allineamento malvagio al suo personaggio, ma tali personaggi sono spesso fonti di distruzione e conflitto con i membri del gruppo buoni e neutrali. Il GM è incoraggiato a considerare attentamente come un PG malvagio potrebbe influire sulla campagna prima di ammetterlo.

Legale Buono: Un personaggio legale buono si comporta esattamente come ci si aspetta che agisca una persona di indole buona. Unisce un forte sentimento di opposizione nei confronti del male alla disciplina necessaria per combatterlo senza tregua. Dice la verità, mantiene la parola data, aiuta i bisognosi e si scaglia contro ogni ingiustizia. Un personaggio legale buono odia vedere i colpevoli farla franca.

Legale buono è l'allineamento migliore per chi vuole mettere assieme onore e compassione.

Neutrale Buono: Un personaggio neutrale buono fa sempre del suo meglio, nei limiti delle sue possibilità. Sente l'impulso di aiutare gli altri, lavora volentieri con re e magistrati, ma non sente alcun legame verso di loro.

Neutrale buono è l'allineamento migliore per chi vuol fare del bene senza avere pregiudizi a favore o contro l'autorità.

Caotico Buono: Un personaggio caotico buono segue soltanto la propria coscienza, senza preoccuparsi di ciò che gli altri si aspettano da lui. Segue la sua strada, ma riesce comunque ad essere gentile e bendisposto. Crede nel bene e nella giustizia, ma non ha molto rispetto per leggi e regole. Odia quando qualcuno cerca di intimorire gli altri e di imporre loro cosa fare. Segue la sua morale che, anche se positiva, potrebbe non andare d'accordo con quella della società.

Caotico buono è l'allineamento migliore per chi vuole conciliare lo spirito libero con la bontà di cuore.

Legale Neutrale: Un personaggio legale neutrale agisce come gli suggeriscono le leggi, le tradizioni o il suo codice d'onore personale. L'ordine e l'organizzazione sono di importanza vitale per lui. Può credere nell'ordine per se stesso e vivere quindi secondo un codice preciso, oppure credere nell'ordine per tutti e quindi essere dalla parte di un governo forte e organizzato.

Legale neutrale è l'allineamento migliore per chi vuole essere affidabile e onorevole senza diventare un fanatico.

Neutrale: Un personaggio neutrale fa sempre, ciò che gli sembra essere una buona idea. Quando si tratta del male e del bene, della legge e del caos non ha particolari tendenze dall'una o dall'altra parte. Nella maggior parte dei casi si tratta più di una mancanza di convinzioni o di inclinazioni morali che di una reale devozione alla neutralità. Un personaggio con questo allineamento considera il bene migliore del male (tutto sommato, preferisce avere compagni e regnanti buoni piuttosto che malvagi), ma non si sente obbligato a perseguire il bene in modo teorico e universale.

D'altra parte alcuni personaggi perseguono la neutralità, dal punto di vista filosofico: vedono il bene, il male, la legge e il caos come degli estremi pericolosi e quindi sostengono la causa della via di mezzo neutrale ritenendola la strada migliore e più equilibrata a lungo andare.

Neutrale è l'allineamento migliore per chi vuole agire spontaneamente, senza pregiudizi né costrizioni.

Caotico Neutrale: Un personaggio caotico segue esclusivamente il suo arbitrio. È l'individualista definitivo. Mette la sua libertà sopra ogni altra cosa ma non lotta per difendere quella degli altri, respinge l'autorità, odia le costrizioni e si scaglia contro le tradizioni. Un personaggio caotico neutrale non tenta di distruggere l'ordine intenzionalmente, come parte di una campagna tesa all'anarchia. Per fare questo dovrebbe essere motivato dal bene (guidato da un desiderio di liberare gli altri) o dal male (spinto da un desiderio di far soffrire chi è diverso da sé). Si tenga presente che un personaggio caotico neutrale può essere imprevedibile, ma che le sue azioni non sono dettate dal caso. Difficilmente salterà giù da un ponte quando può invece attraversarlo.

Caotico neutrale è l'allineamento migliore per chi cerca la completa libertà sia dalle restrizioni della società che dallo zelo dei benefattori.

Legale Malvagio: Un individuo legale malvagio prende ciò che vuole, seguendo un suo codice morale, ma senza alcun riguardo per chi ferisce nel farlo. È attaccato alla tradizione, alla lealtà e all'ordine ma non rispetta la libertà, la dignità o la vita. Gioca secondo le regole, ma senza alcuna pietà o compassione. Si trova a suo agio all'interno di una gerarchia e ambisce a dominare, ma è comunque disposto a servire. Giudica gli altri non per le loro azioni, ma secondo la razza, la religione, la terra di origine e la posizione sociale. È restio a infrangere la legge o le promesse fatte, una riluttanza causata in parte dalla sua natura e in parte dal fatto che considera quest'ordine necessario per proteggersi da quanti si oppongono a lui sul piano morale.

Alcuni individui legali malvagi hanno particolari principi morali, come non uccidere mai a sangue freddo (lasciando eventualmente che siano i propri sottoposti a farlo), o non fare del male ai bambini (se si può evitare). Credono che questo atteggiamento li ponga al di sopra dei criminali senza scrupoli.

Alcuni legali malvagi sono votati al male con uno zelo paragonabile a quello con cui un crociato è votato al bene. Oltre ad essere disposti a far male al prossimo per i loro scopi, si compiacciono nel diffondere il male come fine a se stesso. Potrebbero anche considerare il male che causano come parte del loro dovere verso un padrone o una divinità malvagia.

Legale malvagio potrebbe essere l'allineamento più pericoloso poiché rappresenta una malvagità metodica, intenzionale, ed organizzata.

Neutrale Malvagio: Un individuo neutrale malvagio è disposto a fare di tutto, finché gli è consentito di cavarsela: pensa solo a se stesso. Non versa lacrime per quelli che uccide, non importa se per guadagno, gusto personale o convenienza; non ha una particolare propensione per l'ordine, né si illude che

seguire le leggi, le tradizioni e i codici morali lo rendano migliore o più nobile. D'altra parte, non è perennemente insoddisfatto di natura e non ha lo stesso amore per il conflitto che un caotico malvagio potrebbe avere.

Alcuni neutrali malvagi sono votati al male come ideale e lo praticano come fine a se stesso. Spesso questo genere di persone venera divinità malvagie o appartiene a società segrete.

Neutrale malvagio potrebbe essere l'allineamento più pericoloso poiché rappresenta il male allo stato puro, senza onore e senza volubilità.

Caotico Malvagio: Un personaggio caotico malvagio fa solo ciò che la sua ingordigia, il suo odio e il suo desiderio di distruzione lo spingono a fare. È facile all'ira, immorale, ingiustificatamente violento e imprevedibile. Quando cerca di impossessarsi di ciò che può avere, si comporta in modo brutale e senza scrupoli. Se invece è votato alla diffusione del male e del caos, è anche peggio. Fortunatamente i suoi piani tendono a essere assurdi, e ogni gruppo che formi o a cui decida di unirsi è assai poco organizzato. Solitamente, i caotici malvagi possono essere costretti a lavorare assieme solo con la forza, e chi li comanda si mantiene al potere solo finché riesce a contrastare i loro tentativi di sostituirlo o assassinarlo.

Caotico malvagio potrebbe essere l'allineamento più pericoloso poiché rappresenta la nemesi non solo della vita e della bellezza, ma anche dell'ordine dal quale la vita e la bellezza dipendono.

Cambiare allineamento

L'allineamento è uno strumento, una convenienza che si può usare per ricapitolare l'atteggiamento generale di PNG, regioni, religioni, organizzazioni, mostri, o persino oggetti magici.

Determinate classi nel Capitolo 3 elencano delle ripercussioni per coloro che non aderiscono ad un allineamento specifico ed alcuni incantesimi e oggetti magici hanno effetti differenti sui bersagli secondo l'allineamento, ma oltre a ciò non è necessario preoccuparsi troppo se qualcuno si sta comportando diversamente dal suo allineamento. Alla fine, il Game Master è la persona che decide se qualcosa è conforme all'allineamento, in base alle descrizioni ricevute e sulla sua idea di interpretazione: il GM deve soltanto essere coerente su ciò che costituisce la differenza fra gli allineamenti come il caotico neutrale e il caotico malvagio. Non ci sono meccaniche con cui si possa misurare l'allineamento: a differenza dei punti ferita, dei gradi di abilità o della Classe Armatura, l'allineamento è controllato personalmente dal GM.

È meglio che i giocatori interpretino i loro personaggi come vogliono. Se un giocatore si sta comportando in un modo che, come GM, ritenete non adatto al suo allineamento, diteglielo in modo amichevole. Se un personaggio vuole cambiare il suo allineamento, fateglielo fare: nella maggior parte dei casi, questo dovrebbe comportare solo un cambiamento di personalità, o in alcuni casi, nessun cambiamento se il cambiamento di allineamento è solo una modifica formale ad un'interpretazione già avviata dal giocatore usando questo allineamento. In alcuni casi, cambiare l'allineamento può urtare le capacità di un personaggio: vedi quanto riportato al Capitolo 3 a questo riguardo. Un incantesimo *espiazione* può essere necessario per rimediare ai danni inflitti dal cambio di allineamento in seguito a cause involontarie o errori momentanei di personalità.

I giocatori che cambiano frequentemente l'allineamento del personaggio dovrebbero con ogni probabilità giocare personaggi caotici neutrali.

STATISTICHE DI BASE

Questa sezione offre dei consigli su come determinare l'età, l'altezza e il peso del personaggio. La razza e la classe influenza queste statistiche. Consultate il GM prima di creare un personaggio che non si conforma a queste statistiche.

Età

È possibile scegliere l'età o generarla casualmente. Se viene scelta, deve rientrare nel margine minimo di età per la razza e la classe del personaggio (vedi Tabella 7–1). In alternativa può essere utilizzata la Tabella 7–1 per determinare quanti anni ha il personaggio, tirando i dadi indicati e aggiungere il risultato all'età minima di maturità per la razza scelta.

Man mano che il personaggio invecchia, i punteggi delle sue caratteristiche fisiche diminuiscono e quelli delle sue caratteristiche mentali aumentano (vedi Tabella 7–2). Gli effetti del passare del tempo sono cumulativi, ma i punteggi delle caratteristiche di un personaggio non possono scendere sotto all'1 in questo modo. Quando un personaggio diventa venerabile, il GM deve tirare in segreto la sua età massima (sulla Tabella 7–2), e il risultato non deve essere rivelato al giocatore. Quando quel personaggio raggiunge l'età così stabilita, muore di vecchiaia nel corso di quell'anno.

Le età massime riguardano i PG. Gran parte della gente nel resto del mondo muore per malattie, incidenti, infezioni o violenza prima di raggiungere la propria età venerabile.

Altezza e peso

Per determinare l'altezza del personaggio, si tira il modificatore indicato nella Tabella 7–3, lo si moltiplica per 2,5 cm, e si aggiunge il risultato all'altezza base in base alla razza e al sesso del personaggio. Per determinare il peso del personaggio, si moltiplica il risultato del modificatore per il moltiplicatore del peso e si aggiunge il risultato al peso base in base alla razza e al sesso del personaggio.

Capacità di trasporto

Le regole sull'ingombro determinano quanto l'equipaggiamento di un personaggio lo rallenti. L'ingombro si divide in due parti: ingombro dell'armatura e ingombro del peso totale.

Ingombro dell'armatura: L'armatura di un personaggio definisce il suo bonus massimo di Destrezza alla CA, la sua

penalità di armatura alla prova, la sua velocità e quanto si muove velocemente quando corre (vedi Tabella 6–6). A meno che il personaggio non sia troppo debole o non stia trasportando molta attrezzatura, questo è tutto quello che si deve sapere. L'attrezzatura extra che trasporta, come armi e corda, non lo rallenterà più di quanto non faccia già la sua armatura.

Tuttavia, se il personaggio è debole o sta trasportando molta attrezzatura, allora bisogna calcolare l'ingombro del peso. Farlo è molto importante quando il personaggio sta tentando di trasportare qualche oggetto pesante.

Ingombro del peso: Nel caso si intenda determinare se l'attrezzatura di un personaggio sia abbastanza pesante da rallentarlo (più di quanto non faccia già la sua armatura), calcolare il peso totale di armatura, armi e attrezzatura (vedi le tabelle appropriate nel Capitolo 6). Confrontare questo totale con la Forza del personaggio nella Tabella 7–4. In base a come il peso si confronta con la capacità di trasporto, il personaggio sta trasportando un carico leggero, medio o pesante. Come l'armatura, anche il carico fornisce al personaggio un bonus massimo di Destrezza alla CA, una penalità alla prova (che funziona come una penalità di armatura alla prova), una velocità e un fattore di corsa, come indicato nella Tabella 7–5. Un carico medio o pesante influisce sulle abilità del personaggio come quando indossa un'armatura media o pesante. Trasportare un peso leggero, invece, non lo ingombra affatto.

Se il personaggio indossa un'armatura, bisogna usare il valore peggiore (dell'armatura o del peso) per ogni categoria. Non bisogna sommare le penalità.

Sollevare e trascinare: Un personaggio può sollevare sopra la testa fino al carico massimo. Il carico massimo del personaggio è il valore più alto indicato per la Forza del personaggio nella colonna carico pesante, alla Tabella 7–4.

Un personaggio può sollevare dal terreno fino al doppio del carico massimo, ma può solo barcollare con esso. Mentre è sovraccaricato in questo modo, il personaggio perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e può solo muoversi di 1,5 metri per round (come azione di round completo).

Un personaggio generalmente può spingere o trascinare sul terreno fino a cinque volte il carico massimo. Circostanze favorevoli possono raddoppiare queste cifre, e circostanze sfavorevoli possono ridurle a una volta e mezza o meno.

Creature più grandi e più piccole: I valori nella Tabella 7–4 sono per creature bipedi di taglia Media. Creature bipedi più grandi possono trasportare più peso in base alla categoria di taglia: Grande ×2, Enorme ×4, Mastodontica ×8 e Colossale

Tabella 7-1: Età Iniziale Casuale

Razza	Maturità	Barbaro, Ladro, Stregone	Bardo, Guerriero, Paladino, Ranger	Chierico, Druido, Mago, Monaco
Umano	15 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Nano	40 anni	+3d6	+5d6	+7d6
Elfo	110 anni	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomo	40 anni	+4d6	+6d6	+9d6
Mezzelfo	20 anni	+1d6	+2d6	+3d6
Mezzorco	14 anni	+1d4	+1d6	+2d6
Halfling	20 anni	+2d4	+3d6	+4d6

Tabella 7-3: Altezza e Peso Casuali

Razza	Altezza base	Peso base	Modificatore	Moltiplicatore peso
Umano, maschio	145 cm	60 kg	2d10	× 2,5 kg
Umano, femmina	132,5 cm	42,5	2d10	× 2,5 kg
Nano, maschio	112,5 cm	65 kg	2d4	× 3,5 kg
Nano, femmina	107,5 cm	60 kg	2d4	× 3,5 kg
Elfo, maschio	160 cm	50 kg	2d8	× 1,5 kg
Elfo, femmina	160 cm	45 kg	2d6	× 1,5 kg
Gnomo, maschio	90 cm	17,5 kg	2d4	× 0,5 kg
Gnomo, femmina	85 cm	15 kg	2d4	× 0,5 kg
Mezzelfo, maschio	155 cm	55 kg	2d8	× 2,5 kg
Mezzelfo, femmina	150 cm	45 kg	2d8	× 2,5 kg
Mezzorco, maschio	145 cm	75 kg	2d12	× 3,5 kg
Mezzorco, femmina	132,5 cm	55 kg	2d12	× 3,5 kg
Halfling, maschio	80 cm	15 kg	2d4	× 0,5 kg
Halfling, femmina	75 cm	12,5 kg	2d4	× 0,5 kg

Tabella 7-2: Effetti dell'Invecchiamento

Razza	Mezz'età[1]	Vecchiaia[2]	Venerabile[3]	Età massima
Umano	35 anni	53 anni	70 anni	70 + 2d20 anni
Nano	125 anni	188 anni	250 anni	250 + 2d% anni
Elfo	175 anni	263 anni	350 anni	350 + 4d% anni
Gnomo	100 anni	150 anni	200 anni	200 + 3d% anni
Mezzelfo	62 anni	93 anni	125 anni	125 + 3d20 anni
Mezzorco	30 anni	45 anni	60 anni	60 + 2d10 anni
Halfling	50 anni	75 anni	100 anni	100 + 5d20 anni

1 Mezz'età –1 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag, e Car.

2 Vecchiaia –2 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag, e Car.

3 Venerabile –3 a For, Cos e Des, +1 a Int, Sag, e Car.

×16. Creature bipedi più piccole possono trasportare meno peso in base alla categoria di taglia: Piccola ×3/4, Minuscola ×1/2, Minuta ×1/4 e Piccolissima ×1/8.

Le creature quadrupedi possono trasportare pesi superiori. Al posto dei precedenti modificatori, moltiplicare il valore corrispondente al punteggio di Forza sulla Tabella 7–4 come segue: Piccolissima ×1/4, Minuta ×1/2, Minuscola ×3/4, Piccola ×1, Media ×1,5, Grande ×3, Enorme ×6, Mastodontica ×12 e Colossale ×24.

Forza spaventosa: Per punteggi di Forza non elencati nella Tabella 7–4, trovare il punteggio di Forza tra 20 e 29 che abbia la stessa unità decimale del punteggio di Forza della creatura. Moltiplicare questo valore per 4 per ogni 10 punti in più della Forza della creatura rispetto al valore indicato nella riga.

Armatura e ingombro per altre velocità di base

La tabella sotto fornisce le velocità ridotte per tutte le velocità base da 1,5 m fino a 36 m (in incrementi di 1,5 m).

Velocità base	Velocità ridotta	Velocità base	Velocità ridotta
1,5 m	1,5 m	19,5 m	13,5 m
3 m–4,5 m	3 m	21 m–22,5 m	15 m
6 m	4,5 m	24 m	16,5 m
7,5 m–9 m	6 m	25,5 m–27 m	18 m
10,5 m	7,5 m	28,5 m	19,5 m
12 m–13,5 m	9 m	30 m–31,5 m	21 m
15 m	10,5 m	33 m	22,5 m
16,5–18	12 m	34,5 m–36 m	24 m

MOVIMENTO

Vi sono tre scale di movimento nel gioco:

- Tattico, per il combattimento, misurato in metri (o quadretti di 1,5 m) per round.
- Locale, per esplorare una zona, misurato in metri al minuto.
- Via terra, per muoversi da un posto all'altro, misurato in km all'ora o al giorno.

Tipi di movimento: Quando si muovono nelle differenti scale di movimento, le creature generalmente camminano, vanno veloci o corrono.

Camminare: Camminare rappresenta un movimento non affrettato ma deciso di 4,5 km all'ora per un umano senza ingombro.

Andare veloci: Andare veloci è un'andatura che corrisponde a un movimento di 9 km all'ora per un umano senza ingombro. Un personaggio che si muove di due volte la sua velocità in un round, o che si muove della sua velocità mentre sta compiendo un'azione standard o un'altra azione di movimento, sta andando veloce.

Correre (×3): Muoversi al triplo della propria velocità standard è un passo di corsa per un personaggio in armatura pesante. Significa muoversi di 13,5 km all'ora per un umano in armatura completa.

Correre (×4): Muoversi al quadruplo della propria velocità standard è un passo di corsa per un personaggio in armatura leggera, media o senza armatura. Significa muoversi di 18 km all'ora per un umano senza ingombro, o a 12 km all'ora per un umano con cotta di maglia. Vedi Tabella 7–6 per i dettagli.

Movimento tattico

Durante un combattimento si utilizza la velocità tattica. I personaggi generalmente non camminano durante il combattimento. Si muovono veloci o corrono. Un personaggio che si muove alla sua velocità e compie qualche azione si sta muovendo veloce per circa metà del round e compiendo qualcos'altro per l'altra metà.

Movimento ostacolato: Terreno difficile, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire i movimenti (vedi Tabella 7–7 per i dettagli). Quando il movimento è ostacolato ogni quadretto in cui si entra vale come due, quindi si riduce l'effettiva distanza che si può coprire con un'azione di movimento.

Se esiste più di una condizione particolare, moltiplicare tra loro tutti i costi aggiuntivi applicabili. Questa è un'eccezione alle normali regole per raddoppiare.

In alcune situazioni il movimento è talmente ostacolato che la velocità è ridotta a meno di 1,5 metri (1 quadretto). In tal caso si può utilizzare un'azione di round completo per muoversi di 1,5 (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Questo movimento assomiglia a un passo di 1,5 metri, ma non lo è, quindi provoca i normali attacchi di opportunità. (Non applicare questa regola per attraversare terreni impraticabili o per muoversi quando non è possibile farlo in alcun modo.)

Movimento locale

I personaggi che esplorano una zona usano il movimento locale, misurato in metri al minuto.

Camminare: Un personaggio può camminare senza problemi in scala locale.

Andare veloci: Un personaggio può andare veloce senza problemi in scala locale. Vedi Movimento via terra, sotto, per il movimento in km all'ora.

Correre: Un personaggio può correre per un numero di round pari al proprio punteggio di Costituzione su scala locale senza bisogno di riposarsi. Vedi Capitolo 8 per le regole riguardanti la corsa per periodi più lunghi.

Movimento via terra

I personaggi che percorrono lunghe distanze usano il movimento via terra. Il movimento via terra è misurato in ore o giorni. Un giorno rappresenta 8 ore di tempo di viaggio reale. Per imbarcazioni a remi, un giorno significa remare per 10 ore. Per navi a vela, rappresenta 24 ore.

Camminare: Si può camminare per 8 ore in un giorno di viaggio senza problemi. Camminare più a lungo può sfinire (vedi Marcia forzata, sotto).

Andare veloci: Si può andare veloci per 1 ora senza problemi. Andare veloci per una seconda ora compresa tra due cicli di sonno provoca 1 danno non letale, e ogni ora aggiuntiva provoca il doppio dei danni subiti nell'ora precedente. Un personaggio che subisce danni non letali da andatura veloce è considerato affaticato: non può correre o caricare e subisce penalità –2 a Forza e Destrezza. Il recupero dei punti ferita non letali permette anche il recupero dalla fatica.

Correre: Non è possibile correre per un lungo periodo di tempo. Tentativi di correre e riposarsi a cicli funzionano come andare veloci.

Terreno: Il terreno su cui si viaggia influenza quale distanza viene percorsa in un'ora o in un giorno (vedi Tabella 7–8). Una strada maestra è una strada principale, dritta e lastricata. Una strada comune è solitamente un cammino impervio. Un sentiero è come una strada comune tranne per il fatto che permette di viaggiare solo in fila indiana e non avvantaggia un gruppo che viaggia con veicoli. Un terreno libero è una zona selvaggia senza sentieri segnati.

Marcia forzata: In un giorno di cammino normale, si può camminare per 8 ore. Il resto del giorno viene sfruttato per fare e disfare il campo, riposarsi e mangiare.

È possibile camminare per più di 8 ore in un giorno compiendo una marcia forzata. Per ogni ora di marcia oltre le 8 ore, è necessario effettuare una prova di Costituzione (CD 10, +2 per ogni ora aggiuntiva). Se la prova fallisce, si subiscono 1d6 danni non letali. Un personaggio che subisce danni non letali da marcia forzata è considerato affaticato. Il recupero dei punti ferita non letali permette anche il recupero dalla fatica. È possibile per un personaggio marciare fino a perdere conoscenza se ci si spinge troppo oltre ai propri limiti.

Movimento in sella: Una cavalcatura che porta un cavaliere può muoversi con andatura veloce. Tuttavia, i danni che subisce sono danni normali invece che non letali. Può anche essere costretta a una marcia forzata, ma le sue prove di Costituzione falliscono automaticamente e di nuovo i danni che subisce sono danni normali. Anche le cavalcature sono considerate affaticate quando subiscono danni da andatura veloce o marcia forzata.

Vedi Tabella 7–9 per velocità in sella e velocità di mezzi trainati da animali da tiro.

Movimento marittimo: Vedi Tabella 7–9: Cavalcature e mezzi di trasporto per le velocità delle imbarcazioni.

Fuga e inseguimento

Nel movimento round per round, dove si contano semplicemente le caselle coperte, è impossibile per un personaggio lento sfuggire ad un personaggio veloce senza qualche tipo di aiuto. Allo stesso modo, non è un problema per un personaggio veloce sfuggire ad uno più lento.

Tabella 7–4: Capacita' di Trasporto

Punteggio di Forza	Carico leggero	Carico medio	Carico pesante
1	fino a 1,5 kg	2-3 kg	3,5 - 5 kg
2	fino a 3 kg	3,5 - 6,5 kg	7- 10 kg
3	fino a 5 kg	5,5 - 10 kg	10,5 - 15 kg
4	fino a 6,5 kg	7-13 kg	13,5-20 kg
5	fino a 8 kg	8,5 - 16,5 kg	17-25 kg
6	fino a 10 kg	10,5-20 kg	20,5 - 30 kg
7	fino a 11,5 kg	12-23 kg	23,5 - 35 kg
8	fino a 13 kg	13,5-26,5 kg	27 - 40 kg
9	fino a 15 kg	15,5-30 kg	30,5 - 45 kg
10	fino a 16,5 kg	17-33 kg	33,5 - 50 kg
11	fino a 19 kg	19,5-38 kg	38,5 - 57,5 kg
12	fino a 21,5 kg	22 - 43 kg	43,5 - 65 kg
13	fino a 25 kg	25,5 - 50 kg	50,5 - 75 kg
14	fino a 29 kg	29,5 - 58 kg	58,5 - 87,5 kg
15	fino a 33 kg	33,5 - 66,5 kg	67- 100 kg
16	fino a 38 kg	38,5 - 76.5 kg	77-115 kg ,
17	fino a 43 kg	43,5 - 86,5 kg	87 - 130 kg
18	fino a 50 kg	50.5 - 100 kg	100,5 - 150 kg
19	fino a 58 kg	58,5 - 116,5 kg	117 - 175 kg
20	fino a 66,5 kg	67-133 kg	133.5-200 kg
21	fino a 76,5 kg	77 - 153 kg	153.5 - 230 kg
22	fino a 86,5 kg	87-173 kg	173,5 - 260 kg
23	fino a 100 kg	100,5-200 kg	200,5 - 300 kg
24	fino a 116,5 kg	117 - 233 kg	233,5 - 350 kg
25	fino a 133 kg	133,5 - 266,5 kg	267 - 400 kg
26	fino a 153 kg	153,5 - 306,5 kg	307 - 460 kg
27	fino a 173 kg	173,5 - 346,5 kg	347 - 520 kg
28	fino a 200 kg	200,5 - 400 kg	400.5 - 600 kg
29	fino a 233 kg	233,5 - 466,5 kg.	67 - 700 kg
+10	×4	×4	×4

Tabella 7–5: Effetti dell'Ingombro

Carico	Des max	Penalità prova	Velocità (9 m)	(6 m)	Correre
Medio	+3	–3	6 m	4,5 m	×4
Pesante	+1	–6	6 m	4,5 m	×3

Quando la velocità dei due personaggi coinvolti è uguale, c'è un metodo abbastanza semplice per risolvere un inseguimento: se una creatura sta inseguendo un'altra ed entrambe si muovono alla stessa velocità, e l'inseguimento prosegue almeno per alcuni round, occorre effettuare prove contrapposte di Destrezza per vedere chi si muove più in fretta in questi round. Se la creatura inseguita vince, riesce a fuggire. Se è l'inseguitore a vincere, cattura la creatura in fuga.

A volte un inseguimento si svolge via terra e potrebbe durare per una giornata intera, con entrambe le parti che riescono solo a scorgersi a distanza. Nel caso di un lungo

Tabella 7-6: Movimento e Distanza

Velocità	4,5 m	6 m	9 m	12 m
*Un round (tattico)**				
Camminare	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Andare veloci	9 m	12 m	18 m	24 m
Correre (×3)	13,5 m	18 m	27 m	36 m
Correre (×4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Un minuto (locale)				
Camminare	45 m	60 m	90 m	120 m
Andare veloci	90 m	120 m	180 m	240 m
Correre (×3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Correre (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Un'ora (via terra)				
Camminare	2,25 km	3 km	4.5 km	6 km
Andare veloci	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Correre	—	—	—	—
Un giorno (via terra)				
Camminare	18 km	24 km	36 km	48 km
Andare veloci	—	—	—	—
Correre	—	—	—	—

* Il movimento tattico è spesso misurato in quadretti su una griglia di battaglia (1 quadretto = 1,5 m) invece che in metri.

Tabella 7-7: Movimento Ostacolato

Circostanza	Costo aggiuntivo al movimento
Terreno difficile	×2
Ostacolo*	×2
Scarsa visibilità	×2
Impraticabile	—

* Può richiedere una prova di abilità.

Tabella 7-8: Terreno e Movimento via Terra

Terreno	Strada maestra	Strada comune	Sentiero non battuto
Brughiera	×1	×1	×3/4
Collina	×1	×3/4	×1/2
Deserto sabbioso	×1	×1/2	×1/2
Foresta	×1	×1	×1/2
Giungla	×1	×3/4	×1/4
Montagna	×3/4	×3/4	×1/2
Palude	×1	×3/4	×1/2
Pianura	×1	×1	×3/4
Tundra ghiacciata	×1	×3/4	×3/4

inseguimento, una prova contrapposta di Costituzione determina quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Se la creatura inseguita ottiene il risultato più alto, riesce a fuggire. Altrimenti, l'inseguitore riesce a raggiungere la sua preda, sopraffacendola grazie alla propria resistenza.

Esplorazione

Poche regole sono d'importanza vitale per il successo degli avventurieri come quelle che riguardano la visibilità, la luce e come rompere gli oggetti. Le regole per ciascun argomento vengono spiegate sotto.

Visibilità e luce

Nani e mezzorchi hanno la scurovisione, ma tutte le altre razze presentate al Capitolo 2 hanno bisogno di luce per vedere. Vedi Tabella 7–10 per il raggio dell'area che una sorgente di luce illumina e per quanto tempo dura. La voce aumentata indica un'area esterna al raggio di luce in cui il livello di luminosità viene incrementato di un grado (da buio a luce fioca, ad esempio).

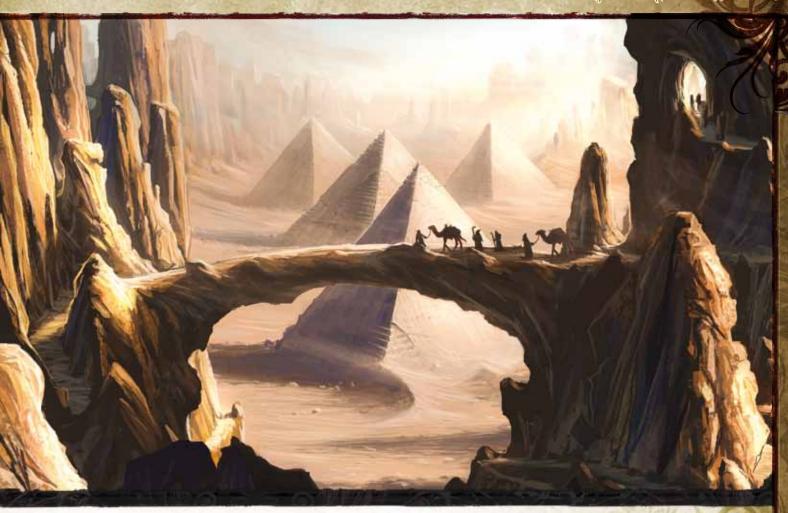
In un'area di luce intensa tutti i personaggi vedono distintamente. Alcune creature, come quelle con sensibilità alla luce e cecità alla luce, subiscono penalità mentre si trovano in un'area di luce intensa. Una creatura non può usare Furtività in un'area di luce intensa a meno che non sia invisibile o dietro una copertura. Le aree di luce intensa comprendono la luce diretta del sole e l'interno dell'area dell'incantesimo *luce diurna*.

La luce normale funziona come la luce intensa, ma i personaggi con sensibilità o cecità alla luce non subiscono penalità. Le aree di luce normale comprendono l'essere all'interno di un bosco durante il giorno, entro 6 metri da una torcia e nell'area dell'incantesimo *luce*.

In un'area di luce fioca tutti i personaggi vedono come in penombra. Le creature nell'area godono di occultamento (20% di essere mancate in combattimento) nei confronti di avversari senza scurovisione o la capacità di vedere al buio. Una creatura in un'area con illuminazione fioca può effettuare una prova di Furtività per nascondersi. Le aree di luce fioca comprendono trovarsi all'esterno sotto la luce della luna, delle stelle, e tra i 6 e i 12 m da una torcia.

In un'area di buio le creature senza scurovisione sono considerate accecate. In aggiunta ai normali effetti del buio, una creatura accecata ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio in combattimento (gli avversari godono di occultamento totale), perde il bonus di Destrezza alla CA, subisce penalità –2 alla CA, si muove a velocità dimezzata e ha penalità –4 a tutte le prove di Percezione che si basano sulla vista e alla maggior parte delle abilità basate su Forza e Destrezza. Le aree di buio comprendono trovarsi in una stanza di un sotterraneo non illuminato, in caverne, e all'esterno sotto un cielo nuvoloso e senza luna.

I personaggi con visione crepuscolare (elfi, gnomi e mezzelfi) possono vedere oggetti due volte più lontano del raggio indicato. Raddoppiare il raggio effettivo di luce intensa, normale e fioca per questi personaggi.

I personaggi con scurovisione (mezzorchi e nani) possono vedere normalmente zone illuminate così come zone buie entro un raggio di 18 metri. Una creatura entro un raggio di 18 metri da un personaggio con scurovisione non si

può nascondere a meno che non sia invisibile o dietro una copertura.

Sfondare ed entrare

Quando si tenta di spaccare un oggetto le scelte sono due: colpirlo con un'arma o romperlo con la forza bruta.

Colpire un oggetto

Il tentativo di colpire un'arma o uno scudo con un'arma tagliente o contundente è accompagnato dalla manovra speciale di combattimento spezzare (vedi Capitolo 8). Colpire un oggetto è simile a spezzare un'arma o uno scudo, eccetto che la propria prova di manovra di combattimento è contrapposta dalla CA dell'oggetto. Generalmente è possibile colpire e rompere un oggetto solo con un'arma tagliente o contundente.

Classe Armatura: Gli oggetti sono più facili da colpire delle creature poiché di solito non si muovono, ma molti sono abbastanza resistenti da scrollarsi di dosso qualche danno ad ogni colpo. La Classe Armatura di un oggetto è pari a 10 + il suo modificatore di taglia (vedi Tabella 7–11) + il suo modificatore di Destrezza. Un oggetto inanimato non solo ha Destrezza 0 (penalità –5 alla CA) ma subisce anche penalità aggiuntiva –2 alla CA. Se si compie un'azione di round completo per prendere la mira, si colpisce automaticamente con un'arma da mischia e si ottiene bonus +5 con un'arma a distanza.

Durezza: Ogni oggetto ha una durezza che rappresenta quanto riesce a resistere al danno. Ogni volta che un oggetto subisce dei danni, bisogna sottrarre la sua durezza dai danni. Solo i danni che eccedono la sua durezza vengono sottratti dai punti ferita dell'oggetto (vedi Tabella 7–12; Tabella 7–13; Tabella 7–14).

Punti ferita: Il totale dei punti ferita di un oggetto dipende dal materiale di cui è fatto e dalle sue dimensioni (vedi Tabella 7–12; Tabella 7–13; Tabella 7–14). Gli oggetti che subiscono un danno pari o superiore alla metà dei loro punti ferita totali ottengono la condizione rotto (vedi Appendice). Quando i punti ferita arrivano a 0, un oggetto è rovinato.

Gli oggetti molto grandi hanno punti ferita totali separati per sezioni diverse.

Attacchi di energia: Attacchi di energia infliggono metà danno alla maggior parte degli oggetti; dividere per 2 i danni prima di applicare la durezza. Alcuni tipi di energia possono essere particolarmente efficaci contro certi oggetti, a discrezione del GM. Per esempio, il fuoco potrebbe infliggere danno pieno a pergamene, stoffa e altri oggetti che bruciano

Tabella 7-9: Cavalcature e Veicoli

Cavalcatura/veicolo	All'ora	Al giorno
Cavalcatura (carico trasportato)		
Cavallo leggero	9 km	72 km
Cavallo leggero (115,5–345 kg)[1]	6 km	48 km
Cavallo pesante	7,5 km	60 km
Cavallo pesante (150,5–450 kg)[1]	5,25 km	42 km
Pony	6 km	48 km
Pony (75,5–225 kg)[1]	4,5 km	36 km
Cane da galoppo	6 km	48 km
Cane da galoppo (50,5–150 kg)[1]	4,5 km	36 km
Carretto o carro	3 km	24 km
Imbarcazione		
Zattera o chiatta (pertica o rimorchio)[2]	0,75 km	7,5 km
Barcone (a remi)[2]	1,5 km	15 km
Barca a remi[2]	2,25 km	22,5 km
Nave a vela (vele)	3 km	72 km
Nave da guerra (vele e remi)	3,75 km	90 km
Nave lunga (vele e remi)	4.5 km	108 km
Galea (remi e vele)	6 km	144 km

1 I quadrupedi, come i cavalli, possono portare carichi superiori rispetto ai personaggi. Vedi Capacità di trasporto per maggiori informazioni.

2 Zattere, chiatte e barconi sono usati su laghi e fiumi. Se seguono la corrente, sommare la velocità della corrente (di solito 4,5 km/h) alla velocità dell'imbarcazione. Oltre a essere spinta con i remi per 10 ore, l'imbarcazione può anche essere trasportata dalla corrente per altre 14 ore, se qualcuno è in grado di guidarla, e quindi si aggiungono altri 63 km alla distanza giornaliera percorsa. Queste imbarcazioni non possono essere spinte a remi contro una corrente molto forte, ma possono essere tirate controcorrente da animali da traino sulla riva.

Tabella 7-10: Fonti di Luce e Illuminazione

Oggetto	Normale	Aumentata	Durata
Candela	n/a[1]	1,5 m	1 ora
Lampada comune	4,5 m	9 m	6 ore/0,5 l.
Lanterna a lente sporgente	Cono 18 m	Cono 36 m	6 ore/0,5 l.
Lanterna schermabile	9 m	18 m	6 ore/0,5 l.
Torcia	6 m	12 m	1 ora
Torcia inestinguibile	6 m	12 m	Permanente
Verga del sole	9 m	18 m	6 ore

Incantesimo	Normale	Aumentata	Durata
Fiamma perenne	6 m	12 m	Permanente
	6 m	12 m	10 min.
Luce diurna	18 m[2]	36 m	30 min.
Luci danzanti (torce)	6 m (ognuna)	12 m (ognuna)	1 min.

1 Una candela non irradia luce normale, ma solo luce fioca.

2 La luce per l'incantesimo *luce diurna* è luce intensa.

Tabella 7-11: Taglia e CA degli Oggetti

Taglia	Modificatore CA
Colossale	–8
Mastodontica	–4
Enorme	–2
Grande	–1
Media	+0
Piccola	+1
Minuscola	+2
Minuta	+4
Piccolissima	+8

facilmente. Un attacco sonoro potrebbe causare danno pieno ad oggetti di vetro e cristallo.

Danni da arma a distanza: Gli oggetti subiscono la metà dei danni da arma a distanza (tranne che per le macchine da assedio e simili, vedi Capitolo 13). Dividere per 2 i danni prima di applicare la durezza dell'oggetto.

Armi inefficaci: Certe armi semplicemente non possono infliggere danni a certi oggetti. Per esempio, un'arma contundente non è in grado di tagliare una corda. Allo stesso modo è decisamente difficile abbattere una porta o un muro di pietra con la maggior parte delle armi da mischia, a meno che non siano specificamente ideate per farlo, come picconi e martelli.

Immunità: Gli oggetti inanimati sono immuni ai danni non letali e ai colpi critici. Anche gli oggetti animati, altrimenti considerati come delle creature, hanno queste immunità.

Armi, armature e scudi magici: Ogni +1 di bonus di potenziamento aggiunge anche 2 alla durezza ad armi, armature e scudi, e +10 ai punti ferita all'oggetto.

Vulnerabilità a certi attacchi: Certi attacchi possono essere particolarmente efficaci contro alcuni oggetti. In questi casi gli attacchi infliggono danni raddoppiati e possono ignorare la durezza dell'oggetto.

Oggetti danneggiati: Un oggetto danneggiato rimane pienamente funzionale con la condizione rotto fino a quando i punti ferita non arrivano a 0, e a quel punto è considerato distrutto. Gli oggetti danneggiati (ma non quelli distrutti) possono essere riparati con l'abilità Artigianato e tramite alcuni incantesimi.

Tiri salvezza: Oggetti non magici incustoditi non effettuano mai tiri salvezza. Si considera che abbiano fallito i loro tiri salvezza, quindi siano sempre soggetti ad incantesimi ed altri attacchi che ammettono un tiro salvezza per resistere o negare. Un oggetto custodito da un personaggio (che lo tiene in mano, lo tocca o lo indossa) ottiene un tiro salvezza proprio come se lo stesse effettuando il personaggio stesso (cioè usando il bonus al tiro salvezza del personaggio).

Gli oggetti magici hanno sempre tiri salvezza. I bonus ai tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà di un oggetto magico sono pari a 2 + metà livello dell'incantatore. Gli oggetti magici

Tabella 7-12: Durezza e Punti Ferita di Armature, Armi e Scudi Comuni

Arma o scudo	Durezza[1]	Punti ferita[2, 3]
Lama leggera	10	2
Lama a una mano	10	5
Lama a due mani	10	10
Arma leggera con impugnatura di metallo	10	10
Arma a una mano con impugnatura di metallo	10	20
Arma leggera con impugnatura	5	2
Arma a una mano con impugnatura	5	5
Arma a due mani con impugnatura	5	10
Arma da tiro	5	5
Armatura	speciale[4]	bonus armatura × 5
Buckler	10	5
Scudo leggero di legno	5	7
Scudo pesante di legno	5	15
Scudo leggero di metallo	10	10
Scudo pesante di metallo	10	20
Scudo torre	5	20

1 Aggiungere +2 per ogni bonus di potenziamento +1 dell'oggetto magico.
2 I punti ferita indicati si riferiscono ad armature, armi e scudi di taglia Media. Dividere per 2 per ogni categoria di taglia dell'oggetto inferiore alla Media, o multiplicare per 2 per ogni categoria di taglia dell'oggetto superiore alla Media.
3 Aggiungere 10 pf per ogni bonus di potenziamento +1 dell'oggetto magico.
4 Varia a seconda del materiale; vedi Tabella 7–13.

custoditi effettuano i tiri salvezza come il loro possessore oppure usano i loro tiri salvezza, qualunque sia il migliore.

Oggetti animati: Gli oggetti animati contano come creature per determinarne la CA (non devono essere considerati oggetti inanimati).

Rompere oggetti

Quando si tenta di rompere qualcosa con forza improvvisa piuttosto che infliggendo danni regolari, bisogna effettuare una prova di Forza (invece di un tiro per colpire e per il danno, come per spezzare) per vedere se ci si riesce. Poiché la durezza non influisce sulla CD per rompere l'oggetto. Questo valore dipende più dal modo in cui è costruito l'oggetto che non dal materiale. Vedi Tabella 7–15 per una lista delle CD più comuni relative al rompere gli oggetti.

Se un oggetto ha perso metà o più dei suoi punti ferita, ottiene la condizione rotto (vedi Appendice) e la CD per romperlo scende di 2.

Creature di taglia superiore o inferiore a quella Media hanno bonus o penalità di taglia sulla prova di Forza per sfondare una porta, come segue: Piccolissima –16, Minuta –12, Minuscola –8, Piccola –4, Grande +4, Enorme +8, Mastodontica +12, Colossale +16.

Un piede di porco o un ariete portatile aumentano la probabilità del personaggio di sfondare una porta (vedi Capitolo 6).

Tabella 7-13: Durezza e Punti Ferita di Sostanze

Sostanza	Durezza	Punti ferita
Vetro	1	1 ogni 2,5 cm di spessore
Carta o stoffa	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 ogni 2,5 cm di spessore
Cuoio o pelle	2	5 ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	8	15 ogni 2,5 cm di spessore
Ferro o acciaio	10	30 ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 ogni 2,5 cm di spessore
Adamantio	20	40 ogni 2,5 cm di spessore

Tabella 7-14: Durezza e Punti Ferita degli Oggetti

Oggetto	Durezza	Punti ferita	CD per romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Porta di legno semplice	5	10	13
Cassa piccola	5	1	17
Porta di legno buona	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta di legno robusta	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

Tabella 7-15: CD per Rompere o Forzare Oggetti

Prova di Forza per:	CD
Abbattere una porta semplice	13
Abbattere una porta buona	18
Abbattere una porta robusta	23
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbattere una porta sbarrata	25
Forzare catene legate	26
Abbattere una porta di ferro	28
Circostanza	**Modificatore alla CD***
Blocca porte	+5
Serratura arcana	+10

* Se ci sono entrambe, usare il modificatore più alto.

8 Combattimento

Precipitandosi giù dalle scale in una pioggia di massi, il drago d'onice ed il suo cavaliere avvolto nel mantello cremisi, esultarono al loro trionfo imminente mentre si preparavano ad annientare chi tanto a lungo aveva contrastato la loro padrona.

Con le risorse ormai al limite, Seelah, Ezren, Harsk e Lem preparano ancora una volta le loro spade ed i loro incantesimi.

Essi avevano affrontato innumerevoli nemici e prove quasi impossibili, ma era la prima volta che affrontavano un vero drago. In quel momento ognuno di loro sapeva che era di fronte ad una semplice scelta: vivere o morire.

Nelle regioni selvagge del mondo dove i mostri dominano, una spada affilata ed un robusto scudo sono mezzi di comunicazioni più efficaci delle parole. Il combattimento è una parte comune di *Pathfinder GdR*, e le regole relative ad esso vengono spiegate qui di seguito.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

Il combattimento è ciclico; ciascuno agisce al proprio turno in un ciclo ripetuto di round. Il combattimento si svolge come descritto di seguito:

1. All'inizio del combattimento tutti tirano per l'iniziativa.
2. Si stabilisce quali personaggi sono consapevoli dei loro avversari all'inizio della battaglia. I combattenti consapevoli dei loro avversari possono agire nel round di sorpresa. Se tutti cominciano la battaglia consapevoli dei propri avversari, si procede con i round normali. Vedi la sezione riguardante la sorpresa per maggiori informazioni.
3. Dopo il round di sorpresa (se c'è), tutti i combattenti sono ora in grado di iniziare il loro primo round normale di combattimento.
4. I combattenti agiscono nell'ordine di iniziativa (dal più alto al più basso).
5. Quando ciascuno ha completato il proprio turno, il combattente con l'iniziativa più alta agisce di nuovo, e si ripetono i punti 4 e 5 fino al termine del combattimento.

Il round di combattimento

Un round rappresenta 6 secondi nel mondo di gioco; ci sono 10 round in un minuto di combattimento. Un round è l'occasione per ciascun personaggio coinvolto in una situazione di combattimento di compiere un'azione.

L'attività di ogni round prende il via dal personaggio che ha ottenuto il risultato di iniziativa più alto e poi procede, in ordine, fino a quello più basso. A ogni round di combattimento si ripete lo stesso ordine di iniziativa. Al proprio turno, nell'ordine di iniziativa, un personaggio può compiere tutte le azioni a sua disposizione in quel round (per le eccezioni, vedi Attacchi di opportunità, a pag. 188 e Azioni speciali di iniziativa, a pag. 212).

Quando le regole si riferiscono ad un "round completo", significa una frazione del tempo che intercorre a partire da un particolare conteggio di iniziativa in un round fino allo stesso conteggio di iniziativa del round successivo. Gli effetti che durano un certo numero di round terminano prima dello stesso numero di iniziativa in cui sono cominciati.

Iniziativa

Ciascun combattente, all'inizio del combattimento, effettua una prova di iniziativa. La prova di iniziativa è una prova di Destrezza, a cui i personaggi applicano il proprio modificatore di Destrezza, così come altri modificatori dati da talenti, incantesimi ed altri effetti. I personaggi agiscono in ordine di iniziativa, dal risultato più alto a quello più basso. Ad ogni round successivo, il personaggio agisce sempre nello stesso ordine (a meno che il personaggio non intraprenda un'azione che comporta il cambiamento della sua iniziativa; vedi Azioni speciali di Iniziativa, a pag. 212).

Se due più combattenti hanno la stessa iniziativa, essi agiscono in base al modificatore totale di iniziativa (prima il più alto). Se sono sempre pari, i personaggi dovrebbero ritirare per determinare chi di essi debba agire per primo.

Impreparato: All'inizio di una battaglia, prima di aver avuto la possibilità di agire (ossia, prima del proprio primo turno normale nell'ordine dell'iniziativa), si è impreparati. Quando si è impreparati non si può usare il proprio bonus di Destrezza alla CA (se presente). Barbari e ladri possiedono la capacità straordinaria di schivare prodigioso, che evita loro di essere colti impreparati. Chi possiede la capacità schivare prodigioso non perde il bonus di Destrezza alla CA, e può effettuare attacchi di opportunità anche prima di aver agito nel primo round di combattimento. Un personaggio impreparato non può compiere attacchi di opportunità, a meno che non abbia il talento Riflessi in Combattimento.

Inazione: Se non si può agire non si perde comunque il proprio punteggio di iniziativa per la durata dell'incontro.

Sorpresa

Quando comincia una battaglia, se si è inconsapevoli della presenza dei propri nemici, dai quali si è stati però individuati, si viene sorpresi.

A volte tutti i combattenti della stessa fazione sono consapevoli della presenza degli avversari, a volte nessuno lo è, e a volte solo alcuni lo sono. A volte alcuni combattenti di entrambe le fazioni sono consapevoli, mentre altri sono sorpresi. Per determinare se si è consapevoli o meno della presenza degli avversari occorre una prova di Percezione o altri tipi di prove.

Il round di sorpresa: Se alcuni ma non tutti i combattenti sono consapevoli della presenza dei loro nemici, si svolge un round di sorpresa prima dell'inizio dei round normali. In ordine di iniziativa (dal più alto al più basso), ciascuno dei combattenti che ha iniziato la battaglia consapevole dei propri nemici, compie un'azione standard o un'azione di movimento nel corso del round di sorpresa, insieme ad una o più azioni gratuite. Se nessuno o tutti sono sorpresi, non si svolge alcun round di sorpresa.

Combattenti inconsapevoli: I combattenti che sono inconsapevoli all'inizio della battaglia, non possono agire nel round di sorpresa. I combattenti inconsapevoli sono impreparati poiché non hanno ancora agito, e quindi perdono il loro bonus di Destrezza alla CA.

STATISTICHE DI COMBATTIMENTO

Questo paragrafo riassume le statistiche indispensabili per avere successo in battaglia, e spiega come utilizzarle.

Tiro per colpire

Un tiro per colpire rappresenta il tentativo di ferire un avversario durante il proprio turno in un round. Quando si effettua un tiro per colpire, si lancia 1d20 e si aggiunge il proprio bonus di attacco. (A questo tiro si possono comunque applicare altri modificatori). Se questo risultato è pari o superiore alla CA del bersaglio, si colpisce e si infliggono danni.

Mancare e colpire in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce un 1) al tiro per colpire è sempre un colpo mancato. Un 20 naturale (sul d20 esce un 20) è sempre un colpo messo a segno. Un 20 naturale costituisce inoltre una minaccia, un possibile colpo critico (vedi pag. 192)

Bonus di attacco

Il proprio bonus di attacco con un'arma da mischia è:

Bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia

Il proprio bonus di attacco con un'arma a distanza è:

Bonus di attacco base + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia + penalità di gittata

Classe Armatura

La Classe Armatura (CA) rappresenta le difficoltà a cui vanno incontro gli avversari per assestare un colpo preciso che vi infligga danno. È il risultato del tiro per colpire che un avversario deve ottenere per mettere a segno un colpo contro il personaggio. La propria CA è pari a:

10 + bonus di armatura + bonus di scudo + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia.

Si noti che l'armatura limita il bonus di Destrezza, perciò se si indossa un'armatura si potrebbe non essere in grado di applicare l'intero bonus di Destrezza alla CA (vedi Tabella 6–6).

Talvolta, è impossibile applicare il bonus di Destrezza (se presente). Se non si è in grado di reagire a un colpo, allora non si può sfruttare il bonus di Destrezza alla CA. Se non si possiede alcun bonus di Destrezza, la CA non cambia.

Altri modificatori: Molti altri fattori modificano la CA.

Bonus di potenziamento: Gli effetti di potenziamento migliorano il bonus alla CA conferito dall'armatura.

Bonus di deviazione: Gli effetti di deviazione magica parano gli attacchi e migliorano la CA.

Armatura naturale: Se la propria razza è dotata di scaglie, pelle coriacea o altro si ottiene un bonus alla CA.

Bonus di schivare: Questi bonus rappresentano lo sforzo attivo di evitare i colpi. Qualsiasi situazione che nega il bonus di Destrezza, nega altresì i bonus di schivare. (Indossare un'armatura non penalizza questo tipo di bonus, come invece succede per quelli di Destrezza alla CA). A differenza di altri tipi di bonus, i bonus di schivare sono cumulabili.

Tabella 8–1: Modificatori di Taglia

Taglia	Modificatore di taglia
Colossale	–8
Mastodontica	–4
Enorme	–2
Grande	–1
Media	+0
Piccola	+1
Minuscola	+2
Minuta	+4
Piccolissima	+8

Modificatore di taglia: Si riceve un bonus o una penalità alla CA in base alla propria taglia. Vedi Tabella 8–1.

Attacchi di contatto: Alcuni attacchi ignorano l'armatura, compresi gli scudi e l'armatura naturale, e l'aggressore ha bisogno solo di toccare un avversario perché l'attacco abbia effetto. In questi casi, chi attacca effettua un tiro per colpire di contatto (a distanza o in mischia). Quando si subisce un attacco di contatto, la propria CA non comprende alcun bonus di armatura, di scudo o di armatura naturale. Tutti gli altri modificatori, quali ad esempio il modificatore di taglia, il modificatore di Destrezza e il bonus di deviazione (se presente) si applicano normalmente.

Alcune creature hanno la capacità di effettuare attacchi di contatto incorporei. Questi attacchi passano attraverso gli oggetti solidi, come armature e scudi, rendendoli inefficaci contro di essi. Gli attacchi di contatto incorporei funzionano allo stesso modo degli altri attacchi di contatto tranne per il fatto che ignorano anche i bonus di copertura. Gli attacchi di contatto incorporei non ignorano i bonus all'armatura dati da effetti di forza, come *armatura magica* e *bracciali dell'armatura*.

Danno

Quando si mette a segno un attacco, si infliggono danni. Il tipo di arma utilizzato determina l'ammontare di danni inflitti. I danni riducono i punti ferita attuali del bersaglio.

Danni minimi: Se le penalità riducono i danni totali a meno di 1, un colpo messo a segno infligge comunque 1 danno non letale (vedi pag. 200).

Bonus di Forza: Quando si colpisce con un'arma in mischia o un'arma da lancio, compresa una fionda, si aggiunge il modificatore di Forza al risultato dei danni. Una penalità di Forza, ma non un bonus, si applica agli attacchi compiuti con tutti gli archi che non siano compositi.

Arma nella mano secondaria: Quando si infliggono danni con un'arma impugnata nella mano secondaria, si aggiunge soltanto la metà del bonus di Forza. Se si ha una penalità di Forza, essa si aggiunge per intero.

Impugnare un'arma a due mani: Quando si infliggono danni con un'arma impugnata a due mani, si aggiunge una volta e mezzo il proprio bonus di Forza (la penalità di Forza non viene moltiplicata). In ogni caso, non si ottiene questo bonus accresciuto di Forza, quando si impugna a due mani un'arma leggera.

Moltiplicare i danni: Talvolta, è possibile moltiplicare i danni per qualche fattore, come nei caso di un colpo critico. Si tirano i danni (con tutti i modificatori) più volte, e poi si sommano i risultati

Nota: Quando si moltiplica il danno per più di una volta, ogni moltiplicatore utilizza i danni originali non moltiplicati. Così se si deve raddoppiare due volte il danno, il risultato finale sarà di tre volte il normale danno.

Eccezione: I danni extra in aggiunta (o superiori) ai normali danni dell'arma non vanno mai moltiplicati.

Danni alle caratteristiche: Alcune creature ed effetti magici sono in grado di provocare danni temporanei o permanenti alle caratteristiche (ossia, la diminuzione di un punteggio di caratteristica). Le regole a riguardo si trovano nell'Appendice.

Punti ferita

Quando il totale dei punti ferita scende a 0, si diventa inabili. Quando scende a –1, si diventa morenti. Quando si giunge ad un totale negativo pari al proprio valore di Costituzione, si è morti. Vedi Ferimento e morte (pag. 198) per maggiori informazioni.

Attacchi di opportunità

A volte un combattente in mischia abbassa lo stesso la guardia. In quel caso, gli avversari che lo circondano possono approfittare di questa breccia nella sua difesa e ottenere attacchi gratuiti in mischia, i cosiddetti attacchi di opportunità. Vedi il diagramma relativo per un esempio di come funzionano.

Quadretti minacciati: Si minacciano tutti i quadretti in cui è possibile compiere un attacco in mischia, anche quando non è il proprio turno. In generale, questo comprende tutto ciò che si trova nei quadretti (anche quelli in diagonale) adiacenti al proprio spazio. Un avversario che compie certe azioni in un quadretto minacciato, incorre negli attacchi di opportunità del personaggio. Se si è senz'armi, in generale non si minaccia alcun quadretto e pertanto non si possono compiere attacchi di opportunità.

Armi con portata: La maggior parte delle creature di taglia Media o più piccola ha una portata di soli 1,5 metri. Ciò significa che esse possono compiere attacchi in mischia solo contro creature posizionate entro un raggio di 1,5 metri (1 quadretto). Ad ogni modo, le creature di taglia Media e Piccola che impugnano armi con portata minacciano più quadretti del normale. Inoltre, è da notare che la maggior parte delle creature di taglia superiore a quella Media ha una portata naturale di 3 metri o più.

Provocare un attacco di opportunità: In generale, sono due i tipi di azioni che provocano attacchi di opportunità: uscire da un quadretto minacciato e compiere un'azione all'interno di un quadretto minacciato.

Movimento: Chi esce da un quadretto minacciato di solito incorre negli attacchi di opportunità da parte degli avversari che minacciano quel quadretto. È possibile evitare questo tipo di attacco grazie a due tecniche piuttosto comuni, ossia un passo di 1,5 metri o un'azione di ritirata.

Azioni che fanno distrarre: Alcune azioni, se eseguite all'interno di un quadretto minacciato, provocano un attacco di opportunità, perché si distoglie la propria attenzione dalla battaglia. La Tabella 8–2 elenca molte azioni che provocano un attacco di opportunità.

Tuttavia, le stesse azioni che in generale provocano attacchi di opportunità, a volte fanno eccezione a questa regola.

Compiere un attacco di opportunità: Un attacco di opportunità è un singolo attacco in mischia aggiuntivo, ed è possibile farne soltanto uno a round. Non è obbligatorio compiere un attacco di opportunità, se non si desidera farlo. Si compie l'attacco di opportunità al proprio normale bonus di attacco, anche se si ha già attaccato in quel round.

Un attacco di opportunità "spezza" la normale sequenza delle azioni nel round. Un attacco di opportunità va risolto subito, non appena viene provocato, per poi proseguire con il turno successivo del personaggio (o completare l'attacco corrente, se l'attacco di opportunità è avvenuto nel bel mezzo del turno di un personaggio).

Riflessi in Combattimento e attacchi di opportunità aggiuntivi: Se si possiede il talento Riflessi in Combattimento si aggiunge il proprio modificatore di Destrezza al numero di attacchi di opportunità effettuabili in un round. Questo talento comunque non consente di compiere più di un attacco per ogni opportunità, ma se lo stesso avversario provoca due attacchi di opportunità, si possono effettuare due attacchi di opportunità separati (poiché ciascuno di essi rappresenta una diversa opportunità). Si noti che uscire da uno o più quadretti minacciati dallo stesso avversario nello stesso round conta a tutti gli effetti come una sola opportunità. Tutti gli attacchi di opportunità vengono effettuati al normale bonus di attacco pieno del personaggio.

Velocità

La velocità indica la massima distanza che si può coprire in un round e fare ancora qualcosa, come attaccare o lanciare un incantesimo. La propria velocità dipende soprattutto dalla razza e dall'armatura che si indossa.

Nani, gnomi e halfling hanno una velocità di 6 metri (4 quadretti), o di 4,5 metri (3 quadretti) se indossano armature medie o pesanti (eccetto i nani, che hanno una velocità di 6 metri con qualsiasi armatura). Umani, elfi, mezzelfi e mezzorchi hanno una velocità di 9 metri (6 quadretti), o di 6 metri (4 quadretti) se indossano armature medie o pesanti.

Attacchi di Opportunita'

In questo incontro, Valeros e Seoni affrontano un ogre ed un goblin.

#1: Valeros può avvicinarsi da qui in modo sicuro senza provocare un attacco di opportunità, dato che non attrraversa nessun quadretto minacciato dall'ogre (che ha portata 3 metri) o dal goblin.

#2: Se Valeros si avvicina da qui, provoca due attacchi di opportunità dato che attraversa un quadretto minacciato da entrambe le creature.

#3: Seoni si sposta con un'azione di ritirata. Il 1° quadretto che lascia non è minacciato come risultato, e può così spostarsi dal goblin in modo sicuro, ma quando lascia il 2° quadretto, provoca un attacco di opportunità dall'ogre (che ha portata 3 metri). Potrebbe limitare il proprio movimento ad un passo di 1,5 m, come azione gratuita, e non provocare nessun attacco di opportunità.

Se si compiono due azioni di movimento in un round (la cosiddetta azione di "movimento doppio"), ci si muove fino al doppio della propria velocità normale. Se si corre per tutto il round, ci si muove fino al quadruplo della propria velocità normale (o al triplo, se s'indossa un'armatura pesante).

Tiri salvezza

Quando si è influenzati da un attacco insolito o magico, in genere si può effettuare un tiro salvezza per evitarlo o ridurre l'effetto. Un tiro salvezza, alla pari di un tiro per colpire, è un tiro di un d20 più un bonus in funzione della classe, del livello (vedi Capitolo 3) e del punteggio di caratteristica associato. Il proprio modificatore al tiro salvezza è:

Bonus al tiro salvezza base + modificatore di caratteristica

Tipi di tiri salvezza: I tre tipi diversi di tiri salvezza sono Riflessi, Tempra e Volontà:

Tempra: Questi tiri salvezza misurano il grado di sopportazione contro le sofferenze fisiche o attacchi contro la propria vitalità e salute. Ai tiri salvezza su Tempra si aggiunge il modificatore di Costituzione.

Riflessi: Questi tiri salvezza mettono alla prova la bravura contro gli attacchi ad area. Ai tiri salvezza su Riflessi si applica il modificatore di Destrezza.

Volontà: Questi tiri salvezza rappresentano la resistenza sia contro l'influenza mentale sia contro molti altri effetti magici. Ai tiri salvezza su Volontà si applica il modificatore di Saggezza.

Classe Difficoltà di un tiro salvezza: La CD di un tiro salvezza è determinata dall'attacco stesso.

Fallimenti e successi in automatico: Un 1 naturale (sul d20 esce 1) su un tiro salvezza è sempre un fallimento (può inoltre causare danni agli oggetti esposti; vedi Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza, pag 228). Al contrario, un 20 naturale (sul d20 esce 20) è sempre un successo.

Azioni in combattimento

Durante un turno, ci sono molteplici azioni che si possono compiere, dal brandire una spada a lanciare un incantesimo.

Tipi di azioni

Il tipo di azione in sostanza indica quanto tempo occorre per compiere un'azione e quali sono i movimenti possibili (entro il limite di 6 secondi del round di combattimento). Esistono

sei possibili tipi di azione: azioni standard, azioni di movimento, azioni di round completo, azioni veloci, azioni immediate e azioni gratuite.

In un round qualsiasi, si possono compiere un'azione standard e un'azione di movimento, oppure un'azione di round completo. Si possono inoltre compiere un'azione veloce e alcune azioni gratuite. È possibile sempre sostituire un'azione standard con un'azione di movimento.

In alcuni casi, come in un round di sorpresa, si può compiere soltanto un'azione di movimento o un'azione standard.

Azione standard: Un'azione standard permette di fare qualcosa, di solito effettuare un attacco o lanciare un incantesimo. Vedi la Tabella 8–2: per le altre azioni standard.

Azione di movimento: Un'azione di movimento permette di muoversi alla propria velocità o di compiere un'azione che richiede una pari quantità di tempo. Vedi la Tabella 8–2 per altre azioni di movimento.

Si può compiere un'azione di movimento in sostituzione di un'azione standard. Se non si percorre alcuna distanza in un round (di solito perché il proprio movimento è stato scambiato con una o più azioni equivalenti) si può fare solo un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante la propria azione.

Azione di round completo: Un'azione di round completo richiede la completa attenzione per un intero round. L'unico movimento che si può fare durante un'azione di round completo è un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante l'azione. Si possono inoltre compiere azioni gratuite (vedi sotto) e azioni veloci. Vedi la Tabella 8–2 per un elenco di azioni di round completo.

Alcune azioni di round completo non permettono di effettuare un passo di 1,5 metri.

Alcune azioni di round completo sono effettuabili come azioni standard, ma soltanto nelle situazioni in cui non si può compiere altro che un'azione standard nel corso del round. Le descrizioni delle azioni specifiche indicano quali azioni ammettono questa opzione.

Azione gratuita: Le azioni gratuite si effettuano in poco tempo e con uno sforzo limitato. Si possono compiere una o più azioni gratuite mentre si compie un'altra azione normalmente. In ogni caso, il GM pone dei limiti sensati a ciò che si può altrimenti fare senza impedimenti.

Azione veloce: Un'azione veloce consuma una breve frazione di tempo, ma rappresenta un maggior sforzo ed una maggior spesa di energia di un'azione gratuita. Si può compiere una sola azione veloce per turno.

Azione immediata: Un'azione immediata è molto simile ad un'azione veloce, ma può essere compiuta in qualsiasi momento, anche non durante il proprio turno.

Non un'azione: Alcuni gesti sono cosi trascurabili da non contare neppure come azioni gratuite. A tutti gli effetti, sono istantanei e parte integrante di qualche altra attività, come incoccare una freccia è parte integrante di un'azione di attacco con l'arco.

Attività limitata: In alcune situazioni, non si può usare l'intero round per compiere tutte le proprie azioni. In questi casi, è possibile compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento (più le eventuali azioni gratuite e veloci). Non è possibile compiere un'azione di round completo (anche se si può iniziare o portare a termine un'azione di round completo mediante un'azione standard; vedi sotto).

Azioni standard

Molte delle azioni comuni che un personaggio può compiere, a parte il movimento, cadono nella categoria delle azioni standard.

Attacco

Effettuare un attacco è un'azione standard.

Attacchi in mischia: Con un'arma da mischia normale, si può colpire un avversario entro 1,5 metri (gli avversari entro 1,5 metri sono considerati adiacenti). Alcune armi da mischia hanno una portata, come indicato nelle loro descrizioni. Con una tipica arma a portata, è possibile colpire avversari fino a 3 metri di distanza, ma non nemici adiacenti (quelli entro 1,5 metri).

Attacchi senz'armi: Colpire per infliggere danni con pugni, calci e testate è come attaccare con un'arma da mischia, con le seguenti eccezioni:

Attacchi di opportunità: Attaccare senz'armi provoca un attacco di opportunità da parte di chi viene attaccato, purché quest'ultimo sia armato. L'attacco di opportunità viene effettuato prima del proprio attacco. Un personaggio che attacca senz'armi non incorre negli attacchi di opportunità di altri avversari (a parte quello che sta attaccando), e non provoca un attacco di opportunità se attacca un avversario disarmato. Un personaggio senz'armi non può effettuare attacchi di opportunità (ma vedi Attacchi senz'armi "armati", sotto).

Attacchi senz'armi "armati": A volte l'attacco senz'armi di un personaggio o di una creatura ha la stessa efficacia di un attacco armato. Un monaco, un personaggio con il talento Colpo Senz'Armi Migliorato, un incantatore che sprigiona un incantesimo a contatto e una creatura dotata di armi naturali è come se fossero tutti quanti armati (vedi attacchi naturali). Si noti che essere armati conta tanto in attacco quanto in difesa (un personaggio può effettuare attacchi di opportunità).

Danni da colpi senz'armi: Un colpo senz'armi assestato da un personaggio di taglia Media infligge 1d3 danni contundenti (più il modificatore di Forza, come di norma). Un colpo senz'armi di un personaggio di taglia Piccola infligge 1d2 danni contundenti, mentre un colpo senz'armi di un personaggio di taglia Grande infligge 1d4 danni contundenti. Tutti i danni inflitti dai colpi senz'armi sono danni non letali. I colpi senz'armi si considerano come armi leggere (ai fini delle penalità per gli attacchi con due armi e così via).

Infliggere danni letali: Si può dichiarare che il proprio colpo senz'armi infliggerà danni letali prima di effettuare il

Tabella 8-2: Azioni in Combattimento

Azione standard	Attacco di opportunità[1]
Attacco (distanza)	Sì
Attacco (mischia)	No
Attacco (senz'armi)	Sì
Abbassare la resistenza agli incantesimi	No
Accendere una torcia con un tizzone ardente	Sì
Aiutare un altro	Forse[2]
Attivare un oggetto magico (escluso pozioni e oli)	No
Bere una pozione o applicare un olio	Sì
Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo	No
Difesa totale	No
Estrarre un'arma occultata (vedi Rapidità di Mano)	No
Fintare	No
Incanalare energia	No
Interrompere un incantesimo	No
Lanciare un incantesimo (tempo di lancio 1 azione standard)	Sì
Leggere una pergamena	Sì
Liberarsi da una lotta	No
Preparare (attiva un'azione standard)	No
Stabilizzare un amico morente (vedi Guarire)	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 azione	Generalmente
Usare una capacità magica	Sì
Usare una capacità soprannaturale	No
Usare una capacità straordinaria	No

Azione di movimento	Attacco di opportunità[1]
Muoversi	Sì
Alzarsi in piedi da prono	Sì
Aprire o chiudere una porta	No
Caricare una balestra a mano o una balestra leggera	Sì
Controllare una cavalcatura spaventata	Sì
Dirigere o cambiare direzione a un incantesimo attivo	No
Estrarre un'arma[3]	No
Montare o smontare da cavallo	No
Preparare o lasciar cadere uno scudo[3]	No
Raccogliere un oggetto	Sì
Recuperare un oggetto custodito	Sì
Rinfoderare un'arma	Sì
Spingere un oggetto pesante	Sì

Azione di round completo	Attacco di opportunità[1]
Attacco completo	No
Accendere una torcia	Sì
Assicurare o meno un'arma al guanto d'arme	Sì
Caricare[4]	No
Caricare una balestra pesante o a ripetizione	Sì
Correre	Sì
Dare il colpo di grazia	Sì
Liberarsi da una rete	Sì
Prepararsi a lanciare un'arma a spargimento	Sì
Ritirarsi[4]	No
Spegnere le fiamme	No
Usare un incantesimo a contatto su massimo 6 alleati	Sì
Usare un'abilità che richiede 1 round	Generalmente

Azione gratuita	Attacco di opportunità[1]
Cadere a terra	No
Interrompere la concentrazione su un incantesimo	No
Lasciar cadere un oggetto	No
Parlare	No
Preparare le componenti materiali per un incantesimo[5]	No

Azione veloce	Attacco di opportunità[1]
Lanciare un incantesimo rapido	No

Azione immediata	Attacco di opportunità[1]
Lanciare *caduta morbida*	No

Non un'azione	Attacco di opportunità[1]
Passo di 1,5 metri	No
Ritardare	No

Azioni varie	Attacco di opportunità[1]
Compiere una manovra in combattimento[6]	Sì
Usare un talento[7]	Variabile

1 A prescindere dal tipo di azione, se si esce da un quadretto minacciato si provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica un'azione che di per sé, non il movimento, provoca un attacco di opportunità.

2 Se si aiuta qualcun altro a compiere un'azione che normalmente provocherebbe un attacco di opportunità, l'atto di aiutare un altro in quanto tale, provoca a sua volta un attacco di opportunità.

3 Se si ha bonus di attacco base +1 o superiore, si può fare una di queste azioni insieme a un movimento normale. Se si possiede il talento Combattere con Due Armi, si possono estrarre due armi leggere o due armi a una mano nello stesso tempo che occorrerebbe per estrarne una sola.

4 Può essere effettuata come azione standard, se si può effettuare una sola azione nel round.

5 Sempre che la componente non sia estremamente ingombrante.

6 Alcune manovre in combattimento equivalgono a un attacco in mischia, non a un'azione. Come azioni di attacco, si possono usare soltanto una volta in un'azione di attacco o di carica, una o più volte in un'azione di attacco completo o persino usare come un attacco di opportunità. Altre sono usate di solito come azione separata.

7 La descrizione di un talento definisce i suoi effetti.

tiro per colpire, ma si subisce penalità –4 al tiro per colpire. Se si possiede il talento Colpo Senz'Armi Migliorato, è possibile infliggere danni letali con un colpo senz'armi senza però subire alcuna penalità al tiro per colpire.

Attacchi a distanza: Con un'arma a distanza si può tirare o lanciare contro qualsiasi bersaglio che si trovi entro la gittata massima dell'arma a distanza e lungo la linea di visuale. La gittata massima di un'arma da lancio è di cinque incrementi di gittata. Quella delle armi da tiro, è di dieci incrementi di gittata. Alcune armi a distanza hanno una gittata massima inferiore, come specificato nelle loro descrizioni.

Attacchi naturali: Gli attacchi effettuati con armi naturali, come artigli e morso, sono attacchi in mischia che possono essere compiuti contro qualsiasi creatura che sia a portata (di solito 1,5 m). Questi attacchi sono effettuati usando l'intero bonus di attacco base ed infliggono una quantità di danno in relazione al loro tipo (più il modificatore di Forza, come di norma). Non si ricevono attacchi naturali aggiuntivi in base ad un alto bonus di attacco base. Invece, si ricevono tiri per colpire aggiuntivi se si hanno più arti e parti del corpo in grado di portare un attacco (come indicato dalla razza o dalla capacità che concede questi attacchi). Se si possiede solo un attacco naturale (come il morso—due attacchi con gli artigli non si qualificano come tale), si aggiunge 1 volta e mezza il bonus di Forza ai danni inflitti con l'attacco.

Alcuni attacchi naturali sono qualificati come attacchi naturali secondari, come code o ali. Gli attacchi naturali secondari sono effettuati usando il bonus di attacco base meno 5. Questi attacchi infliggono una quantità di danno in relazione al loro tipo, ma si aggiunge solo metà del modificatore di Forza ai tiri per i danni.

Si possono effettuare attacchi con armi naturali insieme ad attacchi con un'arma da mischia o con colpi senz'armi, sempre che vengano usati diversi arti per ciascun attacco. Per esempio, non si può effettuare un attacco con l'artiglio ed usare anche la stessa mano per attaccare con una spada lunga. Quando si effettuano attacchi addizionali in questo modo, tutti i propri attacchi naturali sono considerati come attacchi naturali secondari, ed usano il proprio bonus di attacco base meno 5 e aggiungono solo metà del modificatore di Forza ai tiri per i danni. Inoltre, tutti gli attacchi effettuati con armi da mischia e colpi senz'armi sono compiuti come se si stesse combattendo con due armi. I propri attacchi naturali sono considerati come armi leggere nella mano secondaria ai fini di determinare la penalità agli altri attacchi. Talenti come Combattere con Due Armi e Multiattacco (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*) possono ridurre queste penalità.

Attacchi multipli: Un personaggio che può effettuare più di un attacco per round, deve usare l'azione di attacco completo (vedi Azioni di round completo) allo scopo di ottenere più di un attacco.

Tirare o lanciare in mischia: Se si tira o lancia con un'arma a distanza contro un bersaglio impegnato in mischia con un alleato, si subisce penalità –4 al tiro per colpire. Due personaggi si considerano impegnati in mischia se sono nemici tra loro e se si minacciano l'un l'altro. (Un personaggio privo di sensi o altrimenti immobilizzato non si considera impegnato in mischia a meno che non sia effettivamente attaccato).

Se il bersaglio (o la parte del bersaglio a cui si sta mirando, nel caso di un grande bersaglio) si trova a più di 3 metri di distanza dall'alleato più vicino, chi tira o lancia può evitare la penalità di –4, anche se la creatura a cui sta mirando è impegnata in mischia con un alleato.

Se il bersaglio è di due categorie di taglia più grande dell'alleato con cui è impegnato in mischia, la penalità si riduce a –2. Non si subiscono penalità per tirare ad una creatura che è di tre categorie di taglia superiore dell'alleato con cui sta combattendo.

Tiro Preciso: Se si possiede il talento Tiro Preciso non si subisce questa penalità.

Combattere sulla difensiva come azione standard: Si può scegliere di combattere sulla difensiva quando si attacca. In questo caso, si subisce penalità – 4 a tutti gli attacchi in un round e si ottiene bonus di schivare +2 alla CA nel medesimo round.

Colpi critici: Quando si effettua un tiro per colpire e si ottiene un 20 naturale (sul d20 esce 20), si colpisce a prescindere dalla CA del bersaglio e si mette a segno una minaccia. Il colpo potrebbe essere un colpo critico (o "critico"). Per scoprire se si tratta di un colpo critico, bisogna effettuare subito un tiro per il critico, ossia un altro tiro per colpire con tutti gli stessi modificatori del tiro per colpire appena effettuato. Se anche il tiro per il critico va a segno contro la CA del bersaglio, allora il colpo originale è un colpo critico. (Il tiro per il critico deve soltanto colpire per segnare un critico; non è necessario ottenere un altro 20). Se il tiro per il critico non va a segno, allora il proprio colpo è solo un colpo normale.

Un colpo critico significa che occorre tirare il danno più di una volta, con gli stessi bonus, e sommare tutti i risultati. A meno che non sia indicato diversamente, l'intervallo di minaccia di un colpo critico sul tiro per colpire è 20, e il moltiplicatore è ×2.

Eccezione: I danni da precisione (come quelli derivanti da un attacco furtivo del ladro) e i dadi di danno addizionale dati dalle capacità speciali di un'arma (come la capacità *infuocata*), non vanno mai moltiplicati in un colpo critico.

Intervallo di minaccia aumentato: A volte il proprio intervallo di minaccia è superiore a 20. Cioè, si può segnare una minaccia con un numero inferiore. In questi casi, un tiro minore di 20 non è un colpo automatico. Qualsiasi tiro per colpire che non va a segno, non è una minaccia.

Moltiplicatore del critico aumentato: Alcune armi infliggono più del doppio dei danni con un colpo critico (vedi Capitolo 6).

Incantesimi e colpi critici: Un incantesimo che richiede un tiro per colpire può mettere a segno un colpo critico. Un attacco

di incantesimo che non richiede tiro per colpire non può mettere a segno un colpo critico. Se l'incantesimo causa un danno alle caratteristiche o un risucchio di caratteristica (vedi Appendice), il danno o il risucchio è raddoppiato in caso di colpo critico.

Attivare un oggetto magico

Molti oggetti magici non hanno bisogno di essere attivati. Tuttavia, certi oggetti magici in particolare pozioni, pergamene, bacchette, verghe e bastoni, devono essere attivati. Attivare un oggetto magico è un'azione standard (a meno che la descrizione dell'oggetto non indichi altrimenti).

Oggetti a completamento di incantesimo: Attivare un oggetto a completamento di incantesimo (vedi Capitolo 15) equivale a lanciare un incantesimo. Questa azione richiede concentrazione e provoca attacchi di opportunità. Se viene interrotta la concentrazione, si perde l'incantesimo; si può tentare di attivare l'oggetto sulla difensiva, come un incantesimo.

Oggetti ad attivazione di incantesimo, con parola di comando o attivati ad uso: Attivare uno qualsiasi di questi tipi di oggetti non richiede concentrazione né provoca attacchi di opportunità.

Difesa totale

Ci si può difendere con un'azione standard. Si ottiene bonus di schivare +4 alla CA per 1 round. La propria CA aumenta all'inizio di questa azione. Non si può combinare una difesa totale nè con l'azione di combattere sulla difensiva né con i benefici derivanti dal talento Maestria in Combattimento. Non si possono compiere attacchi di opportunità mentre si usa l'azione di difesa totale.

Iniziare/completare un'azione di round completo

L'azione standard "iniziare un'azione di round completo" permette di iniziare un'azione di round completo e finirla il round successivo con un'altra azione standard. Non si può utilizzare questa azione per iniziare o completare un attacco completo, una carica, correre o ritirarsi.

Lanciare un incantesimo

La maggior parte degli incantesimi richiede un tempo di lancio di 1 azione standard. Si può lanciare questo tipo di incantesimo, prima o dopo aver effettuato un'azione di movimento.

Nota: Si conserva il proprio bonus di Destrezza alla CA mentre si lancia un incantesimo.

Componenti dell'incantesimo: Per lanciare un incantesimo con una componente verbale (V), bisogna parlare con voce forte. Se si è imbavagliati o nell'area di un incantesimo *silenzio*, non si può lanciare questo tipo di incantesimo. Un incantatore assordato ha una probabilità del 20% di sprecare qualsiasi incantesimo che tenti di lanciare, se quell'incantesimo ha una componente verbale.

Per lanciare un incantesimo con una componente somatica (S), bisogna avere almeno una mano libera. Non si può lanciare un incantesimo di questo tipo mentre si è legati, in lotta o con entrambe le mani piene o occupate.

Per lanciare un incantesimo con una componente materiale (M), focus (F) o focus divina (FD), bisogna avere a disposizione i materiali adatti, come descritto nell'incantesimo. A meno che questi materiali non siano complessi, la preparazione di tali materiali è un'azione gratuita. Per componenti materiali e focus, i cui costi non sono elencati nella descrizione dell'incantesimo, si presume che si abbiano con sé nella propria borsa per componenti degli incantesimi.

Concentrazione: Bisogna essere concentrati per lanciare un incantesimo. Se non ci si può concentrare, non si può lanciare un incantesimo. Se si inizia a lanciare un incantesimo, ma qualcosa interferisce con la concentrazione, bisogna superare una prova di concentrazione o si perde l'incantesimo. La CD della prova dipende dalla causa che disturba la concentrazione (vedi Capitolo 9). Se la prova fallisce, l'incantesimo non produce alcun effetto. Se si preparano gli incantesimi, l'incantesimo scompare dalla preparazione. Se si lanciano a volontà, l'incantesimo, anche se non è stato lanciato con successo, conta sul totale giornaliero di incantesimi.

Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo: A volte bisogna restare concentrati per tenere attivi alcuni incantesimi. Concentrarsi per tenere attivo un incantesimo è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità. Qualsiasi cosa spezzi la concentrazione di chi lancia un incantesimo, può, allo stesso modo, spezzare la concentrazione per tenerlo attivo. Se la concentrazione viene interrotta, l'incantesimo si spezza.

Tempo di lancio: La maggior parte degli incantesimi ha un tempo di lancio di 1 azione standard. Un incantesimo lanciato in questo modo ha effetto istantaneo.

Attacchi di opportunità: In generale, chi lancia un incantesimo, incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano. Se l'incantatore subisce danni da un attacco di opportunità, deve superare una prova di concentrazione (CD 10 + danni subiti + livello dell'incantesimo) o perde l'incantesimo. Gli incantesimi che si lanciano con un'azione gratuita non provocano alcun attacco di opportunità.

Incantare sulla difensiva: Lanciare un incantesimo sulla difensiva non provoca alcun attacco di opportunità. Ad ogni modo, occorre una prova di concentrazione (CD 15 + livello raddoppiato dell'incantesimo) per riuscire nell'intento. Un fallimento significa che l'incantesimo viene perso.

Incantesimi a contatto in combattimento: Molti incantesimi hanno un raggio di azione a "contatto". Per usare questi incantesimi, bisogna lanciare l'incantesimo e poi toccare il soggetto. Nello stesso round in cui si lancia l'incantesimo, occorre toccare (o provare a farlo) il soggetto come azione gratuita. Ci si può muovere prima di lanciare l'incantesimo, dopo aver toccato il bersaglio o in qualsiasi istante tra il lancio e il contatto. Si può toccare un alleato in automatico o usare l'incantesimo su se stessi, ma per toccare un avversario, bisogna mettere a segno un tiro per colpire.

Attacchi di contatto: Toccare un avversario con un incantesimo a contatto equivale ad un attacco armato e quindi non provoca attacchi di opportunità. Ciò nonostante, il lancio di un incantesimo in sé provoca un attacco di opportunità. Gli attacchi di contatto sono di due tipi: attacchi di contatto in mischia e attacchi di contatto a distanza. Si può mettere a segno colpi critici con entrambi i tipi di attacco, sempre che gli incantesimi infliggano danno. La CA di un avversario contro un attacco di contatto non comprende alcun bonus di armatura, bonus di scudo o bonus di armatura naturale. Il modificatore di taglia, il modificatore di Destrezza e il bonus di deviazione (se presenti) si applicano tutti normalmente.

Conservare la carica: Se non si scarica l'incantesimo nel round in cui lo si lancia, è possibile conservarne la carica per un tempo indeterminato. Si può continuare a effettuare attacchi di contatto un round dopo l'altro. Se si tocca qualcosa o qualcuno mentre si conserva la carica, anche non intenzionalmente, l'incantesimo si scarica. Se si lancia un altro incantesimo, l'incantesimo a contatto si spezza. Si può toccare un alleato come azione standard o fino a sei alleati come azione di round completo. In alternativa, si può portare un normale attacco senz'armi (o un attacco con un'arma naturale), mentre si conserva la carica. In questo caso, non si è considerati armati e si provocano attacchi di opportunità come normale per l'attacco. Se l'attacco senz'armi o l'attacco con un'arma naturale non provoca normalmente attacchi di opportunità, non lo provoca neppure questo attacco. Se l'attacco ha successo, si infliggono danni normali per l'attacco senz'armi o l'arma naturale e l'incantesimo viene scaricato. Se l'attacco, non va a segno, la carica continua a conservarsi.

Incantesimi di contatto a distanza in combattimento: Alcuni incantesimi permettono di effettuare un attacco di contatto a distanza come parte del lancio dell'incantesimo. Questi attacchi fanno parte del lancio dell'incantesimo e non richiedono un'azione separata. Gli attacchi di contatto a distanza provocano attacchi di opportunità, anche se l'incantesimo che prevede l'attacco è lanciato sulla difensiva. A meno che non sia indicato diversamente, gli attacchi a contatto a distanza non possono essere mantenuti fino al turno successivo.

Interrompere un incantesimo: Interrompere un incantesimo attivo è un'azione standard che non provoca alcun attacco di opportunità.

Usare una capacità speciale

Usare una capacità speciale è di solito un'azione standard, ma quale che sia il suo tipo, ossia un'azione standard, un'azione di round completo o non un'azione è definito dalla capacità in sé.

Capacità magiche (Mag): Usare una capacità magica funziona come lanciare un incantesimo, ossia richiede concentrazione e provoca attacchi di opportunità. Le capacità magiche si possono bloccare. Se la concentrazione viene interrotta, il tentativo di usare la capacità fallisce, ma conta come se essa fosse stata usata. Il tempo di lancio di una capacità magica è di 1 azione standard, a meno che la descrizione della capacità magica non indichi altrimenti.

Usare una capacità magica sulla difensiva: Si può tentare di usare una capacità magica sulla difensiva, proprio come con un incantesimo. Se la prova di concentrazione (CD 15 + livello raddoppiato dell'incantesimo) fallisce, non si può usare la capacità, ma il tentativo conta come se fosse stata usata.

Capacità soprannaturali (Sop): Usare una capacità soprannaturale di solito è un'azione standard (a meno che la descrizione della capacità non indichi altrimenti). Il suo uso non può essere interrotto, non richiede concentrazione e non provoca attacchi di opportunità.

Capacità straordinarie (Str): Usare una capacità straordinaria di solito non è un'azione perché la maggior parte delle capacità straordinarie si verifica in automatico, per reazione. Quelle capacità straordinarie che sono azioni di solito sono azioni standard che non possono essere interrotte, non richiedono concentrazione e non provocano attacchi di opportunità.

Azioni di movimento

A differenza di alcune abilità relative al movimento, la maggior parte delle azioni di movimento non richiede alcuna prova.

Movimento

La più semplice delle azioni di movimento è muoversi alla propria velocità. Se si effettua questo tipo di azione durante il proprio turno, non si può altresì fare un passo di 1,5 metri.

Molti tipi speciali di movimento rientrano in questa categoria, come scalare (fino a un quarto della propria velocità) e nuotare (fino a un quarto della propria velocità).

Scalare accelerato: Si può scalare alla metà della propria velocità come azione di movimento, con penalità –5 alla prova di Scalare.

Andar carponi: Si può avanzare carponi per 1,5 metri come azione di movimento. Quando si va carponi, durante la propria avanzata a terra, si incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che minacciano i quadretti adiacenti. Un personaggio che va carponi è considerato prono e deve compiere un'azione di movimento per alzarsi in piedi, provocando un attacco di opportunità.

Alzarsi in piedi

Alzarsi in piedi da una posizione prona richiede un'azione di movimento e provoca attacchi di opportunità.

Dirigere o cambiare direzione a un incantesimo

Alcuni incantesimi, dopo averli lanciati, permettono di dirigere i loro effetti contro nuovi bersagli o aree. Cambiare direzione a un incantesimo equivale a un'azione di movimento, ma non provoca attacchi di opportunità né richiede concentrazione.

Estrarre o rinfoderare un'arma

Con un'azione di movimento, si può estrarre un'arma da usare in battaglia o rinfoderarla per avere una mano libera. Questa azione vale anche per altri mezzi di attacco, tenuti a portata di mano, come le bacchette. Se l'arma o i mezzi di attacco sono contenuti in uno zaino o sono altrimenti difficili da prendere, questa azione va considerata alla stregua di un'azione per recuperare un oggetto custodito.

Se si ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, si può estrarre un'arma come azione gratuita, abbinata a un'azione di movimento. Se si possiede il talento Combattere con Due Armi, è possibile estrarre due armi leggere o due armi a una mano nello stesso tempo che normalmente occorrerebbe per estrarne una sola.

Estrarre le munizioni da usare con un'arma a distanza (come frecce, proiettili per fionda, quadrelli o shuriken) è un'azione gratuita.

Maneggiare un oggetto

Nella maggior parte dei casi, muoversi e maneggiare un oggetto è, un'azione di movimento. Questa categoria comprende recuperare o mettere via un oggetto custodito, raccogliere un oggetto, spingere un oggetto pesante e aprire una porta. Altri esempi di questo tipo di azione, insieme agli eventuali attacchi di opportunità provocati, sono elencati nella Tabella 8–2.

Montare/smontare da una cavalcatura

Montare o smontare da una cavalcatura richiede un'azione di movimento.

Montare o smontare veloce: Si può montare o smontare da una cavalcatura come azione gratuita con una prova di Cavalcare con CD 20. Se si fallisce la prova, montare o smontare viene invece considerata come azione di movimento. Non si può tentare di montare o smontare velocemente se non si è già in grado di montare o smontare da una cavalcatura in quel round.

Preparare o lasciar cadere uno scudo

Allacciare uno scudo all'avambraccio per ottenere il bonus di scudo alla propria CA o lasciarlo cadere per avere una mano libera a disposizione, corrisponde a un'azione di movimento. Se si ha un bonus di attacco base pari o superiore a +1, si

può imbracciare o slegare uno scudo come azione gratuita, abbinata a un'azione di movimento.

Lasciar cadere uno scudo trasportato (ma non allacciato) equivale a un'azione gratuita.

Azioni di round completo

Un'azione di round completo richiede un round intero per essere ultimata. Quindi, non la si può combinare con un'azione standard o un'azione di movimento, tuttavia, se non si percorre alcuna distanza, è possibile compiere un passo di 1,5 metri.

Attacco completo

Se si possiede più di un attacco per round, perché il proprio bonus di attacco base è sufficientemente alto (vedi Bonus di attacco base, al Capitolo 3), si combatte con due armi, si usa un'arma doppia o per qualche altro motivo speciale si deve usare l'azione di attacco completo per poter compiere questi attacchi aggiuntivi. Non è necessario dichiarare in anticipo quali bersagli si vuole attaccare. Si può attendere l'esito dei primi prima di decidere come portare gli ultimi.

Nel corso di un attacco completo, è possibile soltanto compiere un passo di 1,5 metri, prima, dopo o tra un attacco e l'altro.

Se si hanno attacchi multipli in ragione del proprio bonus di attacco base, bisogna compiere gli attacchi in ordine, dal bonus più alto a quello più basso. Se si impugnano due armi, è possibile portare il primo attacco con una delle due armi, indifferentemente. Se si impugna un'arma doppia, si può portare il primo attacco con una delle due estremità, indifferentemente.

Scegliere tra un'azione di attacco e una di attacco completo: Dopo aver portato il primo attacco, si può scegliere di compiere un'azione di movimento invece di completare gli attacchi rimanenti, in base all'esito del primo attacco e al fatto che non si è ancora compiuta l'azione di movimento per quel round. Se si è già fatto un passo di 1,5 metri, non si può usare la propria azione di movimento per coprire alcuna distanza, ma si potrebbe lo stesso usare un altro tipo di azione di movimento.

Combattere sulla difensiva come azione di round completo: Si può scegliere di combattere sulla difensiva quando si compie un'azione di attacco completo. In questo caso, si subisce penalità –4 a tutti gli attacchi nel round e si ottiene bonus di schivare +2 alla CA in quello stesso round.

Avanzare di 1,5 metri su terreno difficile

A volte, il movimento è così ostacolato da non permettere neppure un passo di 1,5 metri (1 quadretto). In questi casi, bisogna usare un'azione di round completo per muoversi di 1,5 metri (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Anche se questo sembra in tutto e per tutto un passo di 1,5 metri, non lo è, e quindi provoca i normali attacchi di opportunità.

Correre

Si può correre come azione di round completo. In questo caso, però, non si ottiene un passo di 1,5 metri. Quando si corre, si è quattro volte più veloci del normale in linea retta (o tre volte più veloci, se s'indossa un'armatura pesante). Si perde il bonus di Destrezza alla CA, a meno che non si abbia il talento Correre.

Si può correre per un numero di round pari al proprio valore di Costituzione, e poi bisogna effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per continuare la corsa. La prova va ripetuta ogni round in cui si continua a correre e la CD di questa prova aumenta di 1 per ogni prova effettuata. Quando si fallisce la prova, non si può più correre. Un personaggio che ha corso fino allo stremo deve riposarsi per 1 minuto (10 round) prima di tornare a correre. Durante il periodo di riposo, egli non può muoversi più in fretta di una normale azione di movimento.

Non si può correre attraverso un terreno difficile o se non si vede in che direzione si sta andando.

Una corsa rappresenta una velocità di circa 18 km all'ora per un umano senza ingombro.

Lanciare un incantesimo

Un incantesimo che si lancia in 1 round è un'azione di round completo. L'incantesimo ha effetto poco prima dell'inizio del proprio round successivo a quello in cui lo si lancia. Si agisce normalmente dopo aver completato l'incantesimo.

Un incantesimo che si lancia in 1 minuto ha effetto immediatamente prima del proprio turno 1 minuto più tardi (e per ciascuno di quei 10 round, si continua a lanciare l'incantesimo come azione di round completo). Queste azioni devono essere consecutive e ininterrotte, pena il fallimento automatico dell'incantesimo.

Quando si inizia un incantesimo che richiede 1 o più round di lancio, bisogna invocare, gesticolare e concentrarsi a partire dal proprio turno nel round di lancio e continuare fino a poco prima dell'inizio del proprio turno nel round successivo (come minimo). Se si perde la concentrazione dopo aver iniziato il lancio dell'incantesimo, e prima del suo completamento, l'incantesimo va in fumo.

Si provocano attacchi di opportunità soltanto all'inizio del lancio di un incantesimo, anche se poi si impiega almeno 1 round intero per completarlo. Nel corso del lancio di un incantesimo, non si minaccia alcun quadretto intorno a sé.

Questa azione è altrimenti identica a quella di lanciare un incantesimo, descritta in Azioni standard.

Lanciare un incantesimo metamagico: Bardi e stregoni impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare una versione metamagica di un incantesimo (ossia, un incantesimo potenziato da un talento di metamagia). Se il normale tempo di lancio dell'incantesimo è 1 azione standard, il tempo di lancio di una versione metamagica dello stesso incantesimo per bardi e stregoni diventa di un'azione

di round completo (tranne per quegli incantesimi modificati dal talento Incantesimi Rapidi, che richiedono un'azione veloce per essere lanciati). Si noti che questo non è lo stesso caso di un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round. Gli incantesimi con richiedono un'azione di round completo per essere lanciati hanno effetto nello stesso round in cui si inizia a lanciarli e non è necessario continuare l'invocazione, i gesti e la concentrazione fino al turno successivo. Nel caso di incantesimi con tempo di lancio più lungo, occorre un'azione di round completo extra per lanciare la versione metamagica degli stessi.

Chierici e druidi impiegano un tempo più lungo del normale per lanciare spontaneamente una versione metamagica di qualsiasi incantesimo curare, infliggere o evocare. Il lancio spontaneo della versione metamagica di un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione standard è un'azione di round completo, mentre quelli con tempo di lancio più lungo si possono lanciare con un'azione di round completo aggiuntiva.

Ritirarsi

Arretrare da uno scontro in mischia è un'azione di round completo. Quando ci si ritira, ci si può muovere fino al doppio della propria velocità. Il quadretto di partenza non si considera minacciato da alcun nemico che si possa vedere, perciò i nemici visibili non ottengono attacchi di opportunità quando si esce da quel quadretto. I nemici invisibili peraltro ottengono ancora i loro attacchi di opportunità e non ci si può ritirare se si è accecati. Non è possibile fare un passo di 1,5 metri nello stesso round in cui ci si ritira.

Se, nel corso della ritirata, si esce da un quadretto minacciato (diverso da quello di partenza), i nemici ottengono gli attacchi di opportunità, come di norma.

Non ci si può ritirare con una forma di movimento di cui non è riportata la velocità.

Si noti che a dispetto del nome di questa azione, non è necessario affatto rinunciare completamente allo scontro.

Ritirata limitata: Se si può compiere soltanto un'azione standard per round, ci si può ritirare come azione standard. In questo caso, bisogna muoversi fino alla propria velocità massima.

Usare una capacità speciale

Usare una capacità speciale è di solito un'azione standard, ma potrebbe anche essere necessaria un'azione di round completo, come definito dalla capacità in sé.

Azioni gratuite

Le azioni gratuite sono di per sé istantanee e non richiedono tempo, tuttavia ci possono essere dei limiti al numero massimo di azioni gratuite effettuabili a ogni round. Un'azione gratuita raramente provoca un attacco di opportunità. Alcune azioni gratuite più comuni sono descritte di seguito.

Cadere a terra (prono)

Cadere a terra in posizione prona nel proprio spazio è un'azione gratuita.

Interrompere la concentrazione su un incantesimo

Si può smettere di concentrarsi su un incantesimo con un'azione gratuita.

Lasciar cadere un oggetto

Lasciar cadere un oggetto nel proprio spazio o in un quadretto adiacente è un'azione gratuita.

Parlare

In generale, parlare è un'azione gratuita che si può compiere anche se non è il proprio turno. Pronunciare più di qualche frase è di solito oltre il limite di un'azione gratuita.

Azioni veloci

Un'azione veloce consuma una breve frazione di tempo, ma rappresenta un maggior sforzo ed una maggior spesa di energia di un'azione gratuita. Si può compiere una sola azione veloce per turno senza influire sulla propria capacità di compiere altre azioni. A riguardo, un'azione veloce è come un'azione gratuita. Si può, però, compiere solo un'azione veloce a turno, a prescindere da quale altra azione si vuole intraprendere. Si può compiere un'azione veloce ogni volta che si è in grado di poter compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci di solito riguardano lanciare incantesimi, attivare un talento o un oggetto magico.

Lanciare un incantesimo rapido

Si può lanciare un incantesimo rapido (vedi il talento Incantesimi Rapidi), o qualsiasi incantesimo con tempo di lancio di un'azione gratuita o veloce con un'azione veloce. Si può lanciare soltanto un incantesimo di questo tipo a round, ed esso non conta sul normale limite di un incantesimo al round. Lanciare un incantesimo con tempo di lancio di un'azione veloce non provoca alcun attacco di opportunità.

Azioni immediate

Come l'azione veloce, un'azione immediata consuma una breve frazione di tempo ma rappresenta un maggior sforzo e consumo di energia di un'azione gratuita. Ma, a differenza di un'azione veloce, un'azione immediata può essere compiuta in qualsiasi momento—anche non durante il proprio turno. Lanciare *caduta morbida* è un'azione immediata, dato che l'incantesimo può essere lanciato in qualsiasi momento.

Utilizzare un'azione immediata nel proprio turno è uguale ad usare un'azione veloce e conta come azione veloce per quel turno. Non si può utilizzare un'altra azione immediata o veloce fino a dopo il proprio turno successivo se si è usata un'azione immediata quando non era il proprio turno (in

altre parole, usare un'azione immediata prima del proprio turno equivale ad usare un'azione veloce per il turno che sta arrivando). Non si può inoltre usare un'azione immediata se si è impreparati.

Azioni varie

Le azioni seguenti richiedono un tempo variabile per essere compiute o funzionano diversamente dalle altre azioni.

Fare un passo di 1,5 metri

Si può fare un passo di 1,5 metri in qualsiasi round in cui non si compie alcun altro tipo di movimento. Un passo di 1,5 metri non provoca mai un attacco di opportunità. Non si può fare più di un passo di 1,5 metri a round, e non si può fare un passo di 1,5 metri se si effettua un altro movimento nello stesso round.

Si può compiere un passo di 1,5 metri prima, dopo o durante la propria azione nel round.

Si può fare un passo di 1,5 metri soltanto se non ci si trova in terreno difficile o al buio. Qualsiasi creatura con una velocità di 1,5 metri o inferiore non può fare un passo di 1,5 metri, poiché una creatura così lenta, anche solo per muoversi di 1,5 metri, dovrebbe usare un'azione di movimento.

Non si può fare un passo di 1,5 metri con una forma di movimento di cui non è riportata la velocità.

Usare un talento

Alcuni talenti consentono di compiere azioni speciali in battaglia. Altri talenti, che non sono azioni di per sé, conferiscono un bonus per fare qualcosa che si può già fare. Alcuni talenti non sono concepiti per essere usati in combattimento. Le rispettive descrizioni dei talenti riportano tutto ciò che occorre sapere su di essi.

Usare un'abilità

L'uso delle abilità è per lo più un'azione standard, ma alcune potrebbero essere azioni di movimento, azioni di round completo, azioni gratuite o cose di tutt'altro genere.

Le rispettive descrizioni delle abilità nel Capitolo 4 riportano il tipo di azioni richiesto per usare queste abilità.

FERIMENTO E MORTE

I punti ferita misurano la difficoltà a morire. Per quanti punti ferita si possano perdere, non si subisce alcuna penalità finché essi non scendono a 0 o meno.

Perdita di punti ferita

Il modo più comune di farsi male per un personaggio è subire danni letali, ossia perdere punti ferita.

Cosa rappresentano i punti ferita: I punti ferita hanno un duplice significato nel mondo di gioco: da un lato la capacità di sopportare sofferenze fisiche e tirare avanti, dall'altro la capacità di trasformare un brutto colpo in uno meno grave.

Effetti dei danni ai punti ferita: I danni continuano a cumularsi finché i propri punti ferita non arrivano a 0 o meno. A 0 punti ferita si è inabili.

Se il totale dei punti ferita è negativo ma non uguale al proprio valore di Costituzione, si perdono i sensi e si diventa morenti.

Quando il totale dei punti ferita negativi è uguale al proprio valore di Costituzione, si muore.

Danno massiccio (regola opzionale): Se si subisce un unico attacco che infligge una quantità di danni pari alla metà dei propri punti ferita totali (minimo 50 danni) o più e non si muore sul colpo, bisogna effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 15. Se si fallisce questo tiro salvezza si muore, a prescindere dai propri punti ferita attuali. Se si subisce la metà dei propri punti ferita attuali o più in danni da attacchi multipli, e nessuno di questi infligge di per sé la metà dei propri punti ferita attuali (minimo 50), la regola del danno massiccio non si applica.

Inabile (0 punti ferita)

Quando i punti ferita attuali scendono esattamente a 0, si diventa inabili. Si acquisisce la condizione barcollante e si può compiere ad ogni turno soltanto un'azione di movimento o un'azione standard (ma non entrambe, né si possono compiere azioni di round completo). Si possono compiere azioni di movimento senza aggravare la propria condizione, ma se si compie qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra attività faticosa), si subisce 1 danno dopo aver portato a termine l'azione. A meno che questa attività non faccia aumentare i propri punti ferita, ci si ritrova a –1 punti ferita e morenti.

Una guarigione che porti i propri punti ferita sopra lo 0, permette di riacquistare la piena capacità, proprio come se i punti ferita non fossero mai scesi a 0 o meno.

Si può anche diventare inabili, man mano che ci si riprende dall'essere morenti. In questo caso, si è un passo sulla via della guarigione e, quindi, si possono anche avere meno di 0 punti ferita (vedi Personaggi stabili e recupero).

Morente (punti ferita negativi)

Quando i propri punti ferita attuali sono negativi, ma non uguali o superiori al proprio valore di Costituzione, si è morenti.

Se si è morenti si perdono i sensi e non si può compiere alcuna azione.

Se si è morenti si perde 1 punto ferita a round, fino a quando non si muore o si diventa stabili.

Morto

Quando i punti ferita attuali scendono ad un ammontare negativo uguale o superiore al proprio valore di Costituzione, si muore. Si può anche morire per aver subito danni alle caratteristiche o per aver sofferto un risucchio di caratteristica

che riduce il proprio punteggio di Costituzione a 0 (vedi Appendice).

Certi tipi di magia potente, come *rianimare morti* e *resurrezione*, sono in grado di riportare in vita un personaggio morto. Vedi Capitolo 9 per maggiori informazioni.

Personaggi stabili e recupero

A partire dal round in cui i punti ferita sono scesi in negativo (ma non si è morti) e per tutti i turni successivi, bisogna effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per vedere se si diventa stabili. Il tiro subisce una penalità pari al totale di punti ferita negativi. Se si è già stabili non occorre effettuare questa prova. Il risultato di 20 alla prova è sempre un successo automatico. Se la prova fallisce, si perde 1 punto ferita. Quando si è privi di sensi o morenti non si possono usare azioni speciali che cambino il conteggio di iniziativa al quale l'azione accade.

Se si subiscono danni continuati, come da *freccia acida* o da effetti di sanguinamento, si fallisce automaticamente la prova di Costituzione per stabilizzarsi. In questo caso, si subisce 1 punto ferita aggiuntivo a round oltre al danno continuato.

Si può evitare che un personaggio morente continui a perdere punti ferita e renderlo stabile con una prova riuscita di Guarire con CD 15.

Se una qualunque guarigione cura il personaggio morente anche di 1 solo danno, questi smette di perdere punti ferita e diventa stabile.

Una guarigione che fa aumentare i suoi punti ferita fino a 0, permette al personaggio di diventare cosciente e inabile. Una guarigione che fa aumentare i suoi punti ferita fino a 1 o più, permette al personaggio di riacquistare la piena capacità, come se i suoi punti ferita non fossero mai scesi a 0 o meno. Un incantatore conserva qualunque capacità di lanciare incantesimi che possedeva prima di scendere a 0 punti ferita.

Un personaggio stabile che è stato curato da un guaritore o che è stato guarito magicamente, alla fine riprenderà conoscenza e comincerà a recuperare normalmente i punti ferita. Tuttavia, se il personaggio non ha nessuno che possa aiutarlo, la sua vita è ancora in pericolo e potrebbe comunque perderla.

Recupero assistito: Un'ora dopo che un personaggio morente ma sotto cura è diventato stabile, deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per riprendere i sensi. Il tiro subisce una penalità pari al totale di punti ferita negativi. Se il personaggio recupera i sensi, ma è ancora in negativo, è trattato come se fosse inabile (vedi pag. 198). Se rimane privo di sensi, riceve ogni ora la stessa prova per riprendersi. Il risultato di 20 alla prova è sempre un successo automatico. Anche se privo di sensi, recupera i punti ferita come di norma. Il personaggio torna in condizioni normali quando i suoi punti ferita salgono a 1 o più.

Recupero non assistito: Un personaggio gravemente ferito abbandonato a se stesso di solito muore. In ogni caso, ha una piccola probabilità di riprendersi da solo. Trattate questo personaggio come se tentasse un recupero assistito, ma ogni volta che fallisce la prova di Costituzione per riprendere i sensi perde 1 punto ferita. Un personaggio non assistito non è in grado di recuperare punti ferita per via naturale. Una volta cosciente, può effettuare una prova di Costituzione con CD 10 ogni giorno, dopo aver riposato 8 ore, per iniziare a recuperare per via naturale. Egli subisce una penalità al tiro pari al totale dei punti ferita negativi. Se fallisce la prova, perde 1 punto ferita, ma non perde però i sensi. Una volta superata questa prova, il personaggio continua a recuperare per via naturale e non è più in pericolo di perdere punti ferita per via naturale.

Guarigione

Dopo aver subito danni, è possibile recuperare punti ferita per guarigione naturale o per guarigione magica. In ogni caso, non si possono recuperare punti ferita oltre il proprio ammontare massimo.

Guarigione naturale: Una notte completa di riposo (8 ore di sonno o più), permette di recuperare 1 punto ferita per ogni livello del personaggio. Qualsiasi interruzione significativa che interrompa il riposo, impedisce di guarire per quella notte.

Se ci si sottopone a un riposo totale a letto di un giorno e di una notte, si recupera due volte il proprio livello del personaggio in punti ferita.

Guarigione magica: Diverse capacità e incantesimi sono in grado di ripristinare i punti ferita.

Limiti di guarigione: Non è possibile recuperare più punti ferita di quelli persi. La guarigione magica non fa aumentare i punti ferita attuali oltre i propri normali punti ferita totali.

Guarigione di danni alle caratteristiche: I danni alle caratteristiche temporanei si ripristinano al ritmo di 1 punto per ogni notte di riposo (8 ore) per ciascuna caratteristica influenzata. Un completo riposo a letto ripristina 2 punti al giorno (24 ore) per ciascuna caratteristica influenzata.

Punti ferita temporanei

Certi effetti forniscono punti ferita temporanei, che vanno ad aggiungersi ai propri punti ferita attuali. Quando si subiscono danni, si sottraggono prima dai punti ferita temporanei. I danni in eccesso si applicano ai punti ferita attuali come di norma. Se l'effetto che conferisce i punti ferita temporanei finisce o viene dissolto, i restanti punti ferita temporanei svaniscono. Il danno da essi sostenuto non viene trasferito ai punti ferita attuali.

Quando i punti ferita temporanei sono perduti, non possono essere reintegrati come i punti ferita reali, neppure dalla magia.

Incrementi del punteggio di Costituzione e punti ferita attuali: Un aumento del valore di Costituzione di un personaggio, anche temporaneo, può fornire più punti ferita (un effettivo aumento di punti ferita), ma questi non sono punti ferita temporanei. Si possono reintegrare e non si perdono per primi, a differenza dei punti ferita temporanei.

Danno non letale

Il danno non letale rappresenta delle ferite che non sono tali da mettere in pericolo di vita. A differenza del danno normale, quello non letale si guarisce velocemente con il semplice riposo.

Infliggere danni non letali: Alcuni attacchi infliggono danni non letali. Altri effetti, come il calore o l'essere esausti, a loro volta infliggono danni non letali. Quando si subiscono danni non letali, occorre registrare il totale corrente di quelli accumulati. I danni non letali non vanno sottratti dai propri punti ferita attuali poiché non sono danni "reali". In realtà, quando i danni non letali sono pari ai propri punti ferita attuali, si acquisisce la condizione barcollante (vedi sotto), e quando li superano si perdono i sensi.

Danni non letali con un'arma che infligge danni normali: Si può impugnare un'arma da mischia che infligge danni letali per infliggere danni non letali, ma si subisce penalità –4 al tiro per colpire.

Danni normali con un'arma che infligge danni non letali: Si può impugnare un'arma che infligge danni non letali, compreso un colpo senz'armi, per infliggere danni letali, ma si subisce penalità –4 al tiro per colpire.

Barcollante e privo di sensi: Quando i danni non letali eguagliano i propri punti ferita attuali, si acquisisce la condizione barcollante. In questo caso è possibile compiere solo un'azione standard o un'azione di movimento per round (oltre ad azioni gratuite, immediate e veloci). La condizione sparisce quando i punti ferita attuali superano di nuovo i danni non letali. Quando i danni non letali superano i propri punti ferita attuali, si perdono i sensi. Mentre si è privi di sensi, si è indifesi (vedi Appendice).

Un incantatore privo di sensi conserva qualunque capacità di lanciare incantesimi che possedeva prima di svenire.

Se i danni non letali di una creatura sono uguali al suo totale di punti ferita massimi (non a quello corrente), tutto il danno non letale ulteriore è trattato come danno letale. Ciò non si applica alle creature dotate di rigenerazione. Tali creature semplicemente accumulano il danno non letale ulteriore, aumentando il tempo in cui restano prive di sensi.

Guarire i danni non letali: I danni non letali si guariscono al ritmo di 1 punto ferita all'ora per livello del personaggio. Quando un incantesimo o una capacità magica cura punti ferita da danni, elimina anche un pari ammontare di danni non letali.

MOVIMENTO, POSIZIONE E DISTANZA

Le miniature sono in scala 30 mm, ovvero una miniatura di un uomo alto un metro e ottanta corrisponde a circa 30 mm. Un quadretto sulla griglia di battaglia di lato di 2,5 centimetri rappresenta un quadrato con lato di 1,5 metri.

Movimento tattico

La velocità è determinata dalla razza e dall'armatura (vedi Tabella 8–3). La velocità cui ci si muove senza indosso l'armatura, si definisce velocità base sul terreno.

Ingombro: Se si è intralciati dal peso di una grossa quantità di attrezzatura, di un tesoro o di compagni caduti ci si muove più lenti del normale (vedi Capitolo 7).

Movimento impedito: Terreni difficili, ostacoli o scarsa visibilità possono impedire il movimento.

Movimento in combattimento: In generale, ci si può muovere alla propria velocità in un round e fare ancora qualcosa (compiere un'azione di movimento e un'azione standard). Se ci si muove e basta (cioè si utilizzano entrambe le azioni a disposizione in un round per muoversi alla propria velocità), è possibile muoversi al doppio della propria velocità.

Se si corre a perdifiato per un intero round, ci si può muovere al quadruplo della propria velocità (o al triplo se si indossa un'armatura pesante). Se si fa qualcosa che richiede un round completo è possibile fare soltanto un passo di 1,5 metri.

Bonus alla velocità: Un barbaro ha un bonus di +3 metri alla sua velocità (a meno che non indossi un'armatura pesante). Anche i monaci esperti possiedono una velocità maggiore (a meno che non indossino un'armatura di qualsiasi tipo). Oltre a ciò, molti incantesimi e oggetti magici possono influire sulla velocità del personaggio. Prima di modificare la velocità per l'armatura o l'ingombro, vanno sempre applicati tutti i modificatori alla velocità del personaggio, e ricordate che i bonus multipli dello stesso tipo alla velocità del personaggio (come i bonus di potenziamento) non sono cumulabili.

Misurare le distanze

Come regola generale, la distanza è misurata presumendo che 1 quadretto sia uguale a 1,5 metri.

Diagonali: Quando si misurano le distanze, la prima diagonale, conta come 1 quadretto, la seconda conta come 2 quadretti, la terza conta come 1, la quarta come 2, e così via.

Non ci si può muovere in diagonale oltre un angolo (neppure con un passo di 1,5 metri). Ci si può muovere in diagonale oltre una creatura, persino un avversario.

Inoltre ci si può muovere in diagonale per superare ostacoli altrimenti invalicabili, come le fosse.

Creature vicine: Quando è importante stabilire quale sia il quadretto o la creatura più vicina a un certo luogo, nel caso in cui due quadretti o creature siano entrambi equidistanti, si scelga a caso il più vicino tirando un dado.

Muoversi attraverso un quadretto

Ci si può muovere attraverso un quadretto non occupato senza difficoltà in molte circostanze. Il terreno difficile e certi effetti magici possono ostacolare il movimento attraverso gli spazi aperti.

Amico: A meno che non si sia in carica, ci si può muovere attraverso un quadretto occupato da una creatura amica, ma quest'ultima non fornisce alcuna copertura (vedi pag. 203).

Avversario: Non ci si può muovere attraverso un quadretto occupato da un avversario, a meno che quest'ultimo non sia indifeso. Ci si può muovere attraverso un quadretto occupato da un avversario indifeso senza penalità. Alcune creature, specie quelle molto grosse, potrebbero essere d'ostacolo anche se sono indifese. In questi casi, ogni quadretto di movimento conta come 2 quadretti.

Terminare il proprio movimento: Non si può portare a termine il proprio movimento nello stesso quadretto occupato da un'altra creatura, a meno che essa non sia indifesa.

Oltrepassare: Nel corso del movimento o come parte di una carica, si può tentare di muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario (vedi pag. 212).

Acrobazie: Si può tentare di compiere delle acrobazie per muoversi attraverso un quadretto occupato da un avversario (vedi Acrobazia).

Creatura molto piccola: Una creatura di taglia Piccolissima, Minuta o Minuscola può muoversi all'interno e attraverso un quadretto occupato. La creatura, muovendosi in questo modo, provoca un attacco di opportunità.

Quadretto occupato da creatura di tre taglie più grande o più piccola: Una qualunque creatura può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura di tre categorie di taglia più grande della sua. Una creatura grande può muoversi attraverso un quadretto occupato da una creatura di tre categorie di taglia più piccola della sua. Le creature che si muovono attraverso quadretti occupati da altre creature provocano attacchi di opportunità da parte di queste creature.

Eccezioni specifiche: Alcune creature infrangono queste regole. Una creatura che occupa del tutto i suoi quadretti, non si può oltrepassare, né con l'abilità Acrobazia né con simili capacità speciali.

Terreni e ostacoli

Dai rovi alle rocce, ci sono molteplici situazioni ambientali che possono influenzare il movimento.

Terreno difficile: I terreni difficili, come pietrisco, dislivelli del suolo delle caverne, sottobosco fitto e simili, ostacolano il movimento. Ogni quadretto di terreno difficile conta come 2 quadretti di movimento. Ogni movimento in diagonale conta come 3 quadretti. Non si può correre o caricare attraverso un terreno difficile.

Se si occupano quadretti di terreno di vario tipo, ci si può muovere soltanto alla velocità massima consentita dal più difficile tra i terreni occupati.

Movimento Tattico

Movimento Tattico

La prima mossa di Valeros costa 1,5 metri (o 1 quadretto). Anche la successiva costa 1,5 metri, ma la terza (la 2° in diagonale) costa 3 metri. Poi si muove su terreno difficile, che gli costa 3 metri. A questo punto (#6), Valeros si è mosso di 9 metri—un'azione di movimento. L'ultimo quadretto è un movimento diagonale su terreno difficile, che costa 4,5 metri; deve spendere l'azione standard del suo turno per muoversi così lontano. Il movimento dell'ogre Grande costa un totale di 6 metri (o 4 quadretti). L'ogre non può tagliare attraverso l'angolo per raggiungere quella posizione, e deve muoversi attorno ad esso, come indicato.

Le creature volanti o incorporee non vengono ostacolate dai terreni difficile.

Ostacoli: Gli ostacoli, allo stesso modo dei terreni difficili, intralciano il movimento. Se un ostacolo intralcia il movimento, senza però bloccarlo del tutto, come un muro basso, ogni quadretto bloccato o ogni ostacolo tra due quadretti conta come 2 quadretti di movimento. Si deve pagare questo costo per superare la barriera, in aggiunta al costo per muoversi nel quadretto sull'altro lato. Se non si dispone di movimento a sufficienza per passare la barriera e muoversi dall'altra parte, non si può superare la barriera. Alcuni ostacoli si possono attraversare soltanto con una prova di abilità.

Va da sé che alcuni ostacoli bloccano completamente il movimento. Non ci si può muovere attraverso ostacoli di questo tipo.

Le creature volanti o incorporee possono evitare la maggior parte degli ostacoli.

Stringersi: In alcuni casi, bisogna infilarsi o sgusciare attraverso un'area che è più piccola dello spazio che si può occupare. Si può sgusciare attraverso o all'interno di uno spazio che deve essere largo almeno quanto la metà del proprio spazio normale. Ogni movimento attraverso o all'interno di uno spazio ristretto conta come se fosse 2 quadretti, e mentre ci si ritrova in uno spazio ristretto si subisce penalità –4 al tiro per colpire e penalità –4 alla CA.

Quando una creatura Grande (che di solito occupa fino a 4 quadretti) si comprime in uno spazio che è largo un quadretto, la miniatura della creatura occupa due quadretti, e si posiziona al centro della linea che separa i due quadretti. Il centro delle creature di taglia più grande viene individuato allo stesso modo nell'area ristretta.

Una creatura in movimento può restringersi per superare un avversario, ma non può terminare il suo movimento in un quadretto occupato.

Per comprimersi in uno spazio inferiore alla metà della propria larghezza, bisogna usare Artista della Fuga. Non si può attaccare mentre si usa Artista della Fuga per infilarsi o sgusciare attraverso uno spazio angusto, e si subisce penalità –4 alla CA e si perde qualsiasi bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

Regole speciali di movimento

Queste regole gestiscono situazioni speciali di movimento.

Terminare accidentalmente il movimento in uno spazio illegale: A volte, si completa il proprio movimento mentre

Tabella 8-3: Velocita' Tattica

Razza	Nessuna armatura o armatura leggera	Armatura media o pesante
Elfo, mezzelfo, mezzorco, umano	9 m (6 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Nano	6 m (4 quadretti)	6 m (4 quadretti)
Gnomo, halfling	6 m (4 quadretti)	4,5 m (3 quadretti)

ci si sposta all'interno di uno spazio in cui non è consentito fermarsi. Quando ciò accade, la miniatura va spostata nell'ultima posizione consentita occupata in precedenza, o nella posizione consentita più vicina, sempre che ne esista una.

Costo del movimento doppio: Quando il movimento è intralciato in un qualche modo, di solito costa il doppio. Ad esempio, tutti i quadretti attraverso un terreno difficile contano come 2 quadretti, e ogni movimento in diagonale all'interno di questo tipo di terreno costa 3 quadretti (proprio come due normali spostamenti in diagonale).

Se il costo del movimento va raddoppiato due volte, allora ogni quadretto conta come 4 quadretti (o 6 nel caso di movimento in diagonale). Se il costo del movimento va raddoppiato tre volte, allora ogni quadretto conta come 8 quadretti (o 12 nel caso di movimento in diagonale), e così via. Questa costituisce un'eccezione alla regola generale per cui raddoppiare due volte equivale a triplicare.

Movimento minimo: A dispetto delle penalità al movimento, si può compiere un'azione di round completo per muoversi di 1,5 metri (1 quadretto) in qualsiasi direzione, anche in diagonale. Questa regola non permette però di muoversi attraverso terreni invalicabili o dove il movimento è altrimenti impossibile. Questo tipo di movimento provoca attacchi di opportunità, come di norma (nonostante la distanza percorsa, questo non è un passo da 1,5 metri).

Creature grandi e piccole in combattimento

La posizione delle creature di taglia inferiore alla Piccola o superiore a quella Media è gestita da regole apposite.

Creature Minuscole, Minute e Piccolissime: Le creature molto piccole occupano meno di 1 quadretto di spazio. Ciò significa che più creature di questo tipo possono sostare nello stesso quadretto. Una creatura di taglia Minuscola in genere occupa un spazio di 75 centimetri di lato, per cui fino a quattro dello stesso tipo possono occupare un unico quadretto. Venticinque creature di taglia Minuta o cento creature di taglia Piccolissima possono occupare uno stesso quadretto. Le creature che occupano meno di 1 quadretto di solito hanno una portata naturale di 0 metri, ossia non possono raggiungere i quadretti adiacenti. Devono entrare nel quadretto di un avversario per attaccare in mischia. Ciò provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario. Il personaggio può attaccare nel suo quadretto, quando necessario, quindi egli può attaccare normalmente questo tipo di creature. Poiché non hanno portata naturale, queste creature non minacciano i quadretti circostanti. È quindi possibile oltrepassarle senza provocare attacchi di opportunità. Esse inoltre non possono attaccare ai fianchi i nemici.

Creature Grandi, Enormi, Mastodontiche e Colossali: Le creature molto grandi occupano più di 1 quadretto.

Le creature che occupano più di 1 quadretto di solito hanno una portata naturale di 3 metri o superiore, ossia possono raggiungere bersagli che si trovano oltre i quadretti adiacenti. A differenza di chi impugna un'arma con portata, una creatura con portata naturale superiore alla norma (1,5 metri o più) minaccia anche i quadretti intorno a sé. Una creatura con una portata superiore, di solito, ottiene un attacco di opportunità contro chi si avvicina, poiché attraversa e si muove entro la portata della creatura prima di poterla attaccare. Se si fa un passo di 1,5 metri, non si provoca questo attacco di opportunità.

Le creature di taglia Grande o superiore che usano armi con portata possono colpire fino al doppio della loro portata naturale, ma non possono colpire entro la loro portata naturale o più da vicino.

Modificatori al combattimento

Certi fattori possono influenza un tiro per colpire. Molte di queste circostanze garantiscono un bonus o una penalità ai tiri per colpire o alla Classe Armatura del difensore.

Copertura

Ai fini di stabilire se un bersaglio è sotto copertura contro un attacco a distanza, si scelga un angolo del proprio quadretto. Se un fascio di rette, con l'origine in questo angolo, che congiunge un qualunque angolo del quadretto avversario, attraversa un quadretto o un contorno che blocca la linea di visuale, o un quadretto che fornisce copertura o che è occupato da un'altra creatura, il bersaglio ottiene una copertura (bonus +4 alla CA).

Quando si porta un attacco in mischia contro un bersaglio adiacente, quest'ultimo è sotto copertura se qualsiasi linea che collega il quadretto del proprio con quello dell'avversario attraversa un muro (compreso un muretto). Quando si porta un attacco in mischia contro un bersaglio che non è adiacente (come con un'arma con portata), si utilizzino le regole per stabilire la copertura contro gli attacchi a distanza.

Copertura

#1: Valeros è adiacente all'ogre, e niente gli impedisce di raggiungerlo. L'ogre non ha copertura contro Valeros.

#2: Merisiel è adiacente all'ogre, ma le linee dagli angoli del suo quadretto agli angoli del quadretto dell'ogre attraversano un muro. L'ogre ha copertura in mischia nei suoi confronti, ma se l'attacca, Merisiel non ha copertura da esso, come se l'ogre avesse portata (cioè considera gli attacchi come se li portasse con un'arma a distanza).

#3: Kyra attacca a distanza, e deve prendere uno degli angoli del suo quadretto per determinare la copertura. Alcune di queste linee attraversano una superficie solida, il che significa che l'ogre ha copertura.

#4: Anche Seoni attacca a distanza, ma le sue linee rivelano che può chiaramente vedere più della metà del corpo dell'ogre. Ciò dà all'ogre copertura parziale.

Copertura e ostacoli bassi: Un ostacolo basso (come un muro che arriva alla cintura) fornisce copertura, ma solo contro le creature che si trovano entro 9 metri (6 quadretti) da esso. L'attaccante può ignorare la copertura se è più vicino all'ostacolo del suo avversario.

Copertura e attacchi di opportunità: Non si può portare un attacco di opportunità contro un avversario che è sotto copertura nei propri confronti.

Copertura e tiri salvezza su Riflessi: La copertura conferisce bonus +2 ai tiri salvezza su Riflessi contro attacchi che hanno origine o esplodono in un punto dall'altro lato della propria copertura. Si noti che gli effetti a propagazione possono aggirare gli angoli e quindi negare questo bonus di copertura.

Copertura e prove di Furtività: Si può usare la copertura per effettuare una prova di Furtività. Se si è privi di copertura di solito occorre occultamento (vedi sotto) per effettuare una prova di Furtività.

Copertura leggera: Le creature, persino i propri nemici, possono fornire copertura contro gli attacchi a distanza, conferendo bonus +4 alla CA. In ogni caso, la copertura leggera non conferisce né bonus ai tiri salvezza su Riflessi né consente di effettuare prove di Furtività.

Copertura e creature grandi: Qualunque creatura il cui spazio è maggiore di 1,5 metri (1 quadretto) fornisce copertura in maniera leggermente diversa dalle creature di taglia più piccola. Una creatura di questo tipo può scegliere qualsiasi quadretto occupato per stabilire se un avversario è sotto copertura rispetto agli attacchi della creatura. Allo stesso modo, quando si attacca in mischia una creatura di questo tipo, si può scegliere uno qualunque dei quadretti occupati dalla creatura per stabilire se essa sia sotto copertura rispetto alla propria posizione.

Copertura parziale: Se una creatura ha copertura, ma più della metà di essa è visibile, il bonus di copertura si riduce a +2 alla CA e +1 ai tiri salvezza su Riflessi. La copertura parziale è soggetta alla discrezione del GM.

Copertura totale: Se non si ha alcuna linea di visuale verso il proprio bersaglio, quest'ultimo beneficia di una copertura totale (cioè non si può tracciare una linea dal proprio quadretto a quello in cui si trova il bersaglio senza attraversare una barriera solida). Non si può portare un attacco contro un bersaglio sotto copertura totale.

Gradi variabili di copertura: La copertura, in alcuni casi, può conferire un bonus superiore alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi, ad esempio, un personaggio che sbircia dietro un

angolo o attraverso una feritoia. In queste circostanze i normali bonus di copertura alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi si possono raddoppiare (a +8 e a +4, rispettivamente). Una creatura che beneficia di questa copertura migliorata ottiene a tutti gli effetti eludere migliorato contro tutti gli attacchi cui si applica il bonus ai tiri salvezza su Riflessi. La copertura migliorata fornisce inoltre bonus +10 alle prove di Furtività.

Occultamento

Ai fini di stabilire se un bersaglio è occultato contro un attacco a distanza, si scelga un angolo del proprio quadretto. Se un fascio di rette, con l'origine in questo angolo, che congiunge un qualunque angolo del quadretto avversario, attraversa un quadretto o un contorno che conferisce occultamento, allora il bersaglio è occultato.

Quando si porta un attacco in mischia contro un bersaglio adiacente, quest'ultimo è occultato se tutto il suo spazio si trova entro un effetto che conferisce occultamento. Quando si porta un attacco in mischia contro un bersaglio che non è adiacente si utilizzino le regole per stabilire l'occultamento contro gli attacchi a distanza.

Per contro, alcuni effetti magici forniscono occultamento contro tutti gli attacchi, quali che siano le eventuali condizioni di occultamento.

Probabilità di essere mancati per occultamento: L'occultamento di per sé fornisce alla creatura contro cui è stato messo a segno un attacco una probabilità del 20% che l'attaccante la manchi. Se l'attaccante colpisce, il difensore può effettuare un tiro percentuale sulla probabilità di essere mancati ai fini di sfuggire al colpo. Condizioni multiple di occultamento non si cumulano.

Occultamento e prove di Furtività: Si può usare l'occultamento per effettuare una prova di Furtività. Se non si ha occultamento di solito occorre una copertura per effettuare una prova di Furtività.

Occultamento totale: Se non si ha alcuna linea di visuale contro il suo bersaglio, quest'ultimo beneficia di un occultamento totale. Non si può portare un attacco di opportunità contro un bersaglio sotto occultamento totale, anche se si può attaccare nel quadretto dove si pensa che si trovi il bersaglio. Un attacco messo a segno in un quadretto occupato da un nemico sotto occultamento totale ha una probabilità di fallimento del 50% (invece della normale probabilità di essere mancati del 20% di un avversario occultato).

Non si può portare un attacco di opportunità contro un avversario sotto occultamento totale, neppure conoscendo il quadretto o i quadretti occupati dall'avversario.

Ignorare occultamento: L'occultamento non ha sempre effetto. Un'area in penombra o buia non conferiscono alcun occultamento contro un avversario con scurovisione. I personaggi con la visione crepuscolare, sotto le stesse fonti di luce, vedono nitido a una distanza maggiore degli altri personaggi. Anche se l'*invisibilità* conferisce occultamento

Tabella 8-4: Taglia e Scala delle Creature

Taglia della creatura	Spazio[1]	Portata naturale*
Piccolissima	15 cm	0
Minuta	30 cm	0
Minuscola	75 cm	0
Piccola	1,5 m	1,5 m
Media	1,5 m	1,5 m
Grande (alta)	3 m	3 m
Grande (lunga)	3 m	1,5 m
Enorme (alta)	4,5 m	4,5 m
Enorme (lunga)	4,5 m	3 m
Mastodontica (alta)	6 m	6 m
Mastodontica (lunga)	6 m	4,5 m
Colossale (alta)	9 m	9 m
Colossale (lunga)	9 m	6 m

* Questi sono i valori tipici delle creature per la taglia indicata. Sono possibili alcune eccezioni.

Tabella 8-5: Modificatori al Tiro per Colpire

L'attaccante è...	In mischia	A distanza
Abbagliato	–1	–1
Ai fianchi del difensore	+2	—
In posizione sopraelevata	+1	+0
Intralciato	–2[1]	–2[1]
Invisibile	+2[2]	+2[2]
Prono	–4	—[3]
Ristretto in uno spazio	–4	–4
Scosso o spaventato	–2	–2

1 Un personaggio intralciato subisce inoltre penalità –4 alla Destrezza, che può influenzare il suo tiro per colpire.

2 Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

3 Quando l'attaccante è prono non può usare la maggior parte delle armi a distanza, ma può comunque usare una balestra o uno shuriken da posizione prona senza alcuna penalità.

Tabella 8-6: Modificatori alla Classe Armatura

Il difensore è...	In mischia	A distanza
Accecato	–2[1]	–2[1]
Immobilizzato	–4[3]	+0[3]
Impreparato	+0[1]	+0[1]
In ginocchio o seduto	–2	+2
In lotta (ma l'attaccante non lo è)	+0[1]	+0[1]
Indifeso	–4[3]	+0[3]
Intralciato	+0[2]	+0[2]
Occultato o invisibile	Vedi Occultamento	
Oltre una copertura	+4	+4
Prono	–4	+4
Ristretto in uno spazio	–4	–4
Stordito	–2[1]	–2[1]
Tremante	–2[1]	–2[1]

1 Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

2 Un personaggio intralciato subisce penalità –4 alla Destrezza.

3 Il difensore è impreparato e non può aggiungere il bonus di Destrezza alla sua CA.

Attaccare ai Fianchi

#2

#1

#3

Attaccare ai Fianchi

#1: Valeros e Kyra stanno attaccando ai fianchi l'ogre poichè possono tracciare una linea diretta tra loro che attraversa i lati opposti dell'ogre. Sia Valeros che Kyra ricevono bonus +2 ai tiri per colpire effettuati contro l'ogre.

#2: Merisiel non sta attaccando ai fianchi l'ogre poichè non può tracciare una linea verso Valeros o Kyra che attraversa i lati opposti dell'ogre. Merisiel non può tracciare una linea verso Seoni perchè Seoni non è adiacente all'ogre e non lo minaccia.

#3: Il goblin e l'ogre attaccano ai fianchi Seoni, dato che possono tracciare una linea tra loro che attraversa i lati opposti del quadretto di Seoni. Se l'ogre non avesse portata verso Seoni, però, lui e il goblin non avrebbero potuto attaccarla ai fianchi.

totale, gli avversari che hanno l'uso della vista possono lo stesso effettuare delle prove di Percezione per stabilire la posizione dell'avversario invisibile. Un personaggio invisibile ottiene bonus +20 alle prove di Furtività se si muove o bonus +40 alle prove di Furtività se rimane immobile (anche se gli avversari non sono in grado di vedere il personaggio invisibile, potrebbero comunque stabilire la sua posizione da altri indizi esterni).

Gradi variabili di occultamento: Alcune situazioni forniscono una copertura maggiore o minore del normale occultamento, modificando di conseguenza la percentuale di essere mancati.

Attaccare ai fianchi

Se si compie un attacco in mischia si ottiene bonus di fiancheggiamento +2 contro un avversario, se quest'ultimo è minacciato su un lato o un angolo opposto del suo contorno da un proprio alleato. In caso di dubbio su un attacco ai fianchi contro un avversario preso in mezzo a due personaggi alleati, si tracci una retta immaginaria per unire i centri (dei quadretti) di questi ultimi. Se la retta interseca il contorno opposto dello spazio occupato dall'avversario (compresi gli angoli di quel contorno), allora l'avversario è attaccato ai fianchi.

Eccezione: Un attaccante che occupa più di 1 quadretto, ottiene un bonus di fiancheggiamento se almeno uno dei suoi quadretti è valido ai fini di un attacco ai fianchi.

Soltanto una creatura o un personaggio che minaccia il difensore può aiutare l'attaccante a ottenere il bonus di fiancheggiamento.

Le creature con portata di 0 metri non possono attaccare ai fianchi un avversario.

Difensori indifesi

Un nemico indifeso è chiunque sia legato, addormentato, paralizzato, privo di sensi o altrimenti alla mercé del personaggio.

Attacco normale: Un personaggio indifeso subisce penalità –4 alla CA contro gli attacchi in mischia. Inoltre, il suo punteggio di Destrezza va considerato come fosse 0 facendogli subire penalità –5 alla CA sia contro gli attacchi a distanza che in mischia (per un totale di –5 per gli attacchi a distanza e –9 per quelli in mischia). Un personaggio indifeso è anche impreparato.

Colpo di grazia: Con un'azione di round completo, si può usare un'arma da mischia per dare un colpo di grazia a un nemico indifeso. Si può anche usare un arco o una balestra, purché ci si trovi adiacenti al bersaglio.

Si colpisce automaticamente e si mette a segno un colpo critico. Se il difensore sopravvive ai danni, deve superare un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + danni inflitti) o muore. Un ladro che dà un colpo di grazia a un nemico indifeso, aggiunge anche i suoi danni extra per l'attacco furtivo.

Chi dà un colpo di grazia incorre negli attacchi di opportunità di tutti gli avversari che lo minacciano

Non è possibile dare un colpo di grazia a una creatura immune ai colpi critici. Si può dare un colpo di grazia a una creatura sotto occultamento totale, ma per fare ciò occorrono due azioni di round completo consecutive (la prima per "trovare" la creatura dopo aver individuato il quadretto in cui è situata, e la seconda per dare il colpo di grazia).

ATTACCHI SPECIALI

Questa sezione descrive tutte le varie manovre standard che è possibile effettuare durante il combattimento diverse da attaccare, lanciare incantesimi o usare capacità di classe. Alcuni di questi attacchi speciali possono essere compiuti come parte di un'altra azione (come un attacco) o come un attacco di opportunità.

Aiutare un altro

Si può aiutare un amico ad attaccare o a difendersi negli scontri in mischia, distraendo o interferendo con un avversario. Se si può portare un attacco in mischia contro un avversario che ha già ingaggiato battaglia con un proprio amico, si può tentare di aiutarlo con un'azione standard. Si effettua un tiro per colpire contro CA 10. Se l'attacco va a segno, l'amico ottiene bonus di circostanza +2 per attaccare quell'avversario o bonus di circostanza +2 alla CA contro il prossimo attacco di quell'avversario (a propria scelta) purché l'attacco sia effettuato prima del prossimo turno del personaggio. Più personaggi possono aiutare lo stesso amico; i bonus di questo tipo sono cumulabili.

È anche possibile usare questa azione per aiutare un amico in svariati modi, come quando si trova sotto l'influenza di un incantesimo, o per aiutare qualcun altro a effettuare una prova di abilità.

Carica

Caricare è un'azione di round completo speciale che permette di muoversi fino al doppio della propria velocità e attaccare con la stessa azione. Ad ogni modo, si è limitati nel modo in cui ci si può muovere.

Movimento durante una carica: Occorre muoversi prima dell'attacco, non dopo. Bisogna muoversi di almeno 3 metri (2 quadretti) e fino al doppio della propria velocità contro l'avversario caricato. Se ci si muove di una distanza pari alla propria velocità o inferiore, si può estrarre un'arma durante la carica se il proprio bonus di attacco base è almeno +1.

Si deve avanzare verso l'avversario su un terreno sgombro, e nulla deve intralciare il movimento (come un terreno difficile od ostacoli). Innanzitutto, occorre muoversi fino al primo spazio utile da cui si può attaccare l'avversario,(Se questo spazio è occupato o altrimenti bloccato, non si può caricare). In secondo luogo, se una qualunque retta che va dallo spazio iniziale a quello finale, interseca un quadretto che blocca o rallenta il movimento, o contiene una creatura (persino un alleato), non si può caricare. Le creature indifese non ostacolano una carica.

Se all'inizio della carica non si ha nella propria linea di visuale l'avversario, non si può caricare quell'avversario.

Non si può fare un passo da 1,5 metri nello stesso round di una carica.

Se si è in grado di compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento nel proprio turno, si può caricare lo stesso, ma ci si può muovere fino alla propria velocità (invece che al doppio della propria velocità) e non si può estrarre un'arma, a meno che non si abbia il talento Estrazione Rapida. Non si può usare questa opzione, a meno che non si sia obbligati a compiere soltanto un'azione standard o un'azione di movimento al proprio turno.

Attaccare con una carica: Al termine del proprio movimento, si può portare un unico attacco di mischia. Chi sfrutta la spinta della carica a suo favore, ottiene bonus +2 al tiro per colpire e penalità –2 alla CA fino all'inizio del suo turno successivo.

Un personaggio in carica ottiene bonus +2 alle prove di manovra in combattimento effettuate per spingere un avversario (vedi Spingere).

Anche se si possiedono attacchi extra, per il bonus di attacco base abbastanza alto o per l'uso di più armi, si può effettuare un solo attacco nel corso di una carica.

Lance da cavaliere e attacchi in carica: Una lancia da cavaliere infligge danni raddoppiati se impugnata da un personaggio in sella durante una carica.

Armi preparate contro una carica: Lance, tridenti e altre armi perforanti infliggono danni raddoppiati quando preparate e usate contro un personaggio che sta effettuando una carica.

Combattere con due armi

Se si impugna un'arma nella mano secondaria, si può ottenere con quell'arma un attacco extra per round. Tuttavia, si subisce sia penalità –6 all'attacco normale o agli attacchi con la mano primaria sia penalità –10 agli attacchi con la mano secondaria. Si possono ridurre queste penalità in due modi. Se l'arma secondaria è leggera, entrambe le penalità diminuiscono di 2. Un colpo senz'armi è sempre considerato alla stregua di un'arma leggera. Secondo, il talento Combattere con Due Armi riduce di 2 la penalità alla mano primaria e di 6 la penalità alla mano secondaria.

La Tabella 8–7 riassume l'interazione di tutti questi fattori.

Armi doppie: Si possono usare armi doppie per effettuare un attacco extra con la seconda estremità dell'arma, come se

si combattesse con due armi. Le penalità si applicano come se la seconda estremità dell'arma fosse un'arma leggera.

Armi da lancio: Quando si usano armi da lancio in entrambe le mani, valgono le stesse regole. Si trattino i dardi o gli shuriken come armi leggere, quando usate in questo modo, mentre le bolas, il giavellotto, la rete o la corda equivalgono ad armi a una mano.

Tabella 8-7: Penalita' a Combattere con Due Armi

Circostanze	Mano primaria	Mano secondaria
Penalità normali	–6	–10
La seconda arma è leggera	–4	–8
Talento Combattere con Due Armi	–4	–4
La seconda arma è leggera più talento Combattere con Due Armi	–2	–2

Combattere in sella

Queste regole riguardano il combattere in sella a cavalli in combattimento, ma possono anche essere applicate a cavalcature insolite, come grifoni e draghi.

Cavalli in combattimento: Cavalli da guerra, pony e cani da galoppo sono eccellenti destrieri. Viceversa, quelle cavalcature che non possiedono un addestramento militare (vedi Addestrare Aninali) temono la battaglia. Se non si smonta da cavallo, occorre effettuare una prova di Cavalcare con CD 20 a ogni round come azione di movimento per controllare cavalcature di questo tipo. Se si supera la prova, si può compiere un'azione standard dopo l'azione di movimento. Se si fallisce la prova, l'azione di movimento diventa un'azione di round completo e non si può fare nient'altro fino al turno successivo.

La cavalcatura agisce al conteggio di iniziativa del cavaliere, come questi la controlla. Il cavaliere si muove alla velocità della cavalcatura, ma quest'ultimo usa la sua azione per muoversi.

Un cavallo (non un pony) è una creatura di taglia Grande e quindi occupa uno spazio di lato 3 metri (2 quadretti). Per semplicità si ipotizzi che, nel corso della battaglia, il cavaliere e la cavalcatura occupino lo stesso spazio.

Combattere in sella: Con una prova di Cavalcare con CD 5, si può condurre la cavalcatura con le ginocchia e usare entrambe le mani per attaccare o difendersi. Questa è un'azione gratuita.

Quando si attacca una creatura a piedi di taglia Media o più piccola, si ottiene bonus +1 agli attacchi in mischia, poiché ci si trova in posizione sopraelevata. Se la cavalcatura si muove di più di 1,5 metri, si può compiere un solo attacco in mischia. In pratica, prima di attaccare, bisogna aspettare che la cavalcatura raggiunga l'avversario, quindi non si potrà compiere un attacco completo. Persino a piena velocità della cavalcatura, chi è in sella non subisce alcuna penalità agli attacchi in mischia.

Se la cavalcatura va alla carica, anche il cavaliere subisce la penalità alla CA derivante da una carica. Se si compie un attacco al termine della carica, si ottiene il bonus conferito dalla carica. Chi va alla carica in sella, infligge danni raddoppiati con una lancia da cavaliere (vedi Caricare).

Si possono usare armi a distanza, mentre la cavalcatura compie un movimento doppio, ma si subisce penalità –4 al tiro per colpire. Si possono usare armi a distanza con penalità –8, quando la cavalcatura è in corsa (velocità quadrupla). In entrambi i casi, si effettua il tiro per colpire quando la cavalcatura ha completato metà del suo movimento. Mentre la cavalcatura è in movimento, si può anche compiere un attacco completo con armi a distanza. Allo stesso modo, si possono compiere normalmente azioni di movimento.

Lanciare incantesimi in sella: Si può lanciare un incantesimo normalmente se la cavalcatura si muove al massimo con il suo movimento normale (la sua velocità), prima o dopo aver lanciato. Se la cavalcatura si muove prima e dopo il lancio dell'incantesimo, allora chi lancia un incantesimo con la cavalcatura in movimento deve superare una prova di concentrazione per il movimento vigoroso (CD 10 + il livello incantesimo) o perde l'incantesimo. Se la cavalcatura va di corsa (velocità quadrupla), si può lanciare un incantesimo, quando la cavalcatura si è mossa fino al doppio della sua velocità, ma la prova di concentrazione diventa più difficile a causa del movimento violento (CD 15 + il livello incantesimo).

Se la cavalcatura cade in battaglia: Se la cavalcatura cade a terra, occorre superare una prova di Cavalcare con CD 15 per cadere in piedi senza subire danni. Se si fallisce la prova, si subiscono 1d6 danni.

Se il cavaliere cade dalla cavalcatura: Se si viene colpiti e si perdono i sensi, c'è una probabilità del 50% di rimanere in sella (o del 75% se si monta su una sella militare). Altrimenti, si cade a terra e si subiscono 1d6 danni. Una cavalcatura senza cavaliere non combatte.

Fintare

Fintare è un'azione standard. Per fintare, bisogna superare una prova di Raggirare. La CD della prova è uguale a 10 + il bonus attacco base dell'avversario + il modificatore di Saggezza dell'avversario. Se l'avversario ha gradi in Intuizione, la CD è invece 10 + il bonus di Intuizione dell'avversario, se maggiore. Se la prova riesce, il prossimo attacco in mischia che si effettua contro il bersaglio non gli permette di usare il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente). Questo attacco deve essere effettuato durante o prima il proprio turno successivo.

Quando si finta contro una creatura non umanoide, si subisce penalità –4. Contro una creatura di Intelligenza animale (1 o 2), si subisce penalità –8. Contro una creatura priva di Intelligenza, questa azione è impossibile. Fintare è un'azione che non provoca alcun attacco di opportunità in battaglia.

Fintare come azione di movimento: Con il talento Fintare Migliorato, si può tentare una finta come azione di movimento.

Lanciare armi a spargimento

Un'arma a spargimento è un'arma a distanza che, rompendosi all'impatto, spruzza o disperde il suo contenuto sul bersaglio e sulle creature o gli oggetti vicini. Per attaccare con un'arma a spargimento, occorre compiere un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. Le armi da lancio non richiedono alcuna competenza, quindi non si subisce penalità –4 per non essere competenti nel lancio di esse. Un colpo messo a segno infligge danni diretti al bersaglio, e spruzza danni a tutte le creature che si trovano entro un raggio di 1,5 metri dal bersaglio. Le armi a spargimento non possono infliggere danni da precisione (come quelli derivanti dall'attacco furtivo di un ladro).

Si può anche mirare a una particolare intersezione della griglia. Tale situazione va trattata come un attacco a distanza contro CA 5. Ad ogni modo, se si mira all'intersezione della griglia, tutte le creature nei quadretti adiacenti subiscono danni da spruzzo, ma nessuna creatura subisce i danni diretti. Non si può mirare all'intersezione di una griglia occupata da una creatura di taglia Grande o maggiore; in questo caso, si deve mirare alla creatura.

Se si manca il bersaglio (una creatura o un'intersezione della griglia), occorre tirare 1d8. Questo tiro determina la traiettoria errata del lancio; 1 significa che il colpo è tornato indietro (contro chi effettuato il lancio), invece, da 2 a 8 rappresentano le creature in senso orario intorno all'intersezione della griglia o alla creatura bersaglio. Quindi, nella direzione appena trovata, si conti un numero di quadretti pari all'incremento di gittata del lancio. Una volta stabilito il punto di impatto dell'arma, essa infligge danni da spargimento contro tutte le creature che si trovano nei quadretti adiacenti.

Manovre in combattimento

Durante il combattimento, si possono tentare alcune manovre che sono in grado di ostacolare o perfino bloccare l'avversario, come disarmare, lottare, oltrepassare, sbilanciare, spezzare e spingere. Anche se hanno risultati differenti, queste manovre usano le stesse meccaniche per determinarne il successo.

Bonus da manovra in combattimento: Ogni personaggio e creatura hanno un Bonus da Manovra in Combattimento (o BMC) che rappresenta l'abilità nel compiere manovre in combattimento. Il BMC di una creatura è determinato usando la formula seguente:

BMC = Bonus attacco base + modificatore di Forza + modificatore di taglia speciale

Creature di taglia Minuscola o più piccola usano il modificatore di Destrezza anziché di Forza per determinare il BMC. I modificatori di taglia speciali per il Bonus da Manovra in Combattimento di una creatura sono i seguenti: Piccolissima –8, Minuta –4, Minuscola –2, Piccola –1, Media +0, Grande +1, Enorme +2, Mastodontica +4, Colossale +8. Certi talenti o capacità conferiscono un bonus al proprio BMC quando si compiono manovre specifiche.

Compiere una manovra in combattimento: Quando si compie una manovra in combattimento, bisogna usare un'azione appropriata alla manovra che si intende compiere. Sebbene molte manovre in combattimento possono essere compiute come parte di un attacco, un attacco completo, o un attacco di opportunità (al posto di un attacco), altre richiedono un'azione specifica. A meno che non sia indicato diversamente, compiere una manovra in combattimento provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra. Se si viene colpiti dal bersaglio, si subiscono i danni normalmente e si applica quel danno come penalità al tiro per compiere la manovra. Se il bersaglio è immobilizzato, privo di sensi o in altro modo incapacitato, la manovra riesce automaticamente (come se si fosse ottenuto un 20 naturale all'attacco). Se il bersaglio è stordito, si riceve bonus +4 all'attacco per compiere una manovra in combattimento contro di lui.

Quando si tenta di compiere una manovra in combattimento, si effettua un attacco e si aggiunge il proprio BMC al posto del normale bonus di attacco. Si aggiunge qualsiasi bonus che si abbia attualmente per incantesimi, talenti o altri effetti. Questi bonus devono essere applicabili all'arma o all'attacco usato per compiere la manovra. La CD di questa manovra è la Difesa da Manovra in Combattimento del bersaglio. Le manovre in combattimento sono attacchi, così bisogna tirare per l'occultamento e si subiscono tutte le penalità che si applicherebbero normalmente ad un attacco.

Difesa da manovra in combattimento: Ogni personaggio o creatura ha una Difesa da Manovra in Combattimento (o DMC) che rappresenta la sua capacità di resistere alle manovre in combattimento. La DMC di una creatura è determinata usando la formula seguente:

DMC = 10 + bonus di attacco base + modificatore di Forza + modificatore di Destrezza + modificatore di taglia speciale

I modificatori di taglia speciali per la Difesa da Manovra in Combattimento di una creatura sono i seguenti: Piccolissima –8, Minuta –4, Minuscola –2, Piccola –1, Media +0, Grande +1, Enorme +2, Mastodontica +4, Colossale +8. Certi talenti o capacità conferiscono un bonus alla propria DMC quando si resiste a manovre specifiche. Una creatura può aggiungere inoltre qualsiasi bonus di circostanza, di deviazione, di schivare, di morale, cognitivi, profano e sacro alla CA,

alla propria DMC. Qualsiasi penalità alla CA della creatura si applica anche alla sua DMC. Una creatura impreparata non aggiunge il proprio bonus di Destrezza alla sua DMC.

Determinare il successo: Se il proprio tiro d'attacco è uguale o superiore alla DMC del bersaglio, la manovra riesce e produce gli effetti indicati. Alcune manovre, come spingere, hanno vari livelli di successo in base a quanto l'attacco eccede la DMC del bersaglio. Ottenere un 20 naturale mentre si tenta una manovra in combattimento è sempre un successo (eccetto quando si tenta di fuggire da legami), mentre ottenere un 1 naturale è sempre un fallimento.

Disarmare

Si può tentare di disarmare un avversario, al posto di un attacco in mischia. Se non si ha il talento Disarmare Migliorato, o una capacità simile, tentare di disarmare un avversario provoca un attacco di opportunità da parte dell'avversario che si tenta di disarmare. Tentare di disarmare un avversario mentre si è disarmati, comporta penalità –4 all'attacco.

Se l'attacco riesce, il bersaglio lascia cadere un oggetto che sta trasportando a scelta dell'attaccante (anche se l'oggetto è impugnato con due mani). Se l'attacco eccede la DMC del bersaglio di 10 o più, quest'ultimo lascia cadere gli oggetti che sta trasportando in entrambe le mani (massimo due oggetti se il bersaglio ha più di due mani). Se l'attacco fallisce di 10 o più, l'attaccante lascia cadere l'arma che stava usando nel tentativo di disarmare. Se si riesce a disarmare un avversario senza usare un'arma, si può raccogliere automaticamente l'oggetto che è caduto.

Lottare

Come azione standard, si può tentare di afferrare un avversario, ostacolandone le opzioni in combattimento. Se non si ha il talento Lottare Migliorato, la capacità afferrare o una capacità simile, tentare di lottare con un avversario provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra. Le creature umanoidi senza due mani libere che tentano di afferrare un avversario subiscono penalità –4 ai tiri di manovra. Se il tiro ha successo, entrambi i personaggi coinvolti ricevono la condizione in lotta (vedi Appendice). Se si afferra una creatura non adiacente, si deve muovere quella creatura ad uno spazio libero adiacente (se non c'è spazio disponibile, il tentativo di afferrare fallisce). Sebbene entrambe le creature abbiano la condizione in lotta, chi ha dato inizio alla lotta può liberarsi dalla stessa con un'azione gratuita, rimuovendo la condizione da entrambi i personaggi coinvolti nella lotta. Se chi ha iniziato la lotta non si libera dalla lotta, deve continuare ad effettuare prove ad ogni round, come azione standard, per mantenere la presa. Se il bersaglio non si libera dalla lotta nel primo round, si ottiene bonus di circostanza +5 alle prove di lottare effettuate contro lo stesso bersaglio nei round successivi. Una volta in lotta con un avversario, una prova riuscita di lottare permette di continuare a rimanere in lotta con esso, e di compiere una delle azioni seguenti (come parte dell'azione standard spesa per mantenere la lotta).

Muoversi: Ci si può muovere alla metà della propria velocità (trascinando con sè anche il bersaglio). Alla fine del movimento si può piazzare il bersaglio in un quadretto qualsiasi che sia adiacente a sè. Se si cerca di trascinare l'avversario su un luogo pericoloso, come in un *muro di fuoco* o su una fossa, il bersaglio riceve un tentativo gratuito di liberarsi dalla lotta con bonus +4.

Danno: Si può infliggere danno all'avversario pari al proprio colpo senz'armi, un attacco naturale o un attacco effettuato con le chiodature dell'armatura o un'arma leggera o ad una mano. Questo danno può essere letale o non letale.

Immobilizzare: Si può dare all'avversario la condizione immobilizzato (vedi Appendice). Anche se tiene l'avversario immobilizzato, l'aggressore mantiene solo la condizione in lotta, ma perde il bonus di Destrezza alla CA.

Legare: Se si è riusciti ad immobilizzare l'avversario, o a bloccarlo in altro modo, o a fargli perdere i sensi, è possibile usare una corda per legarlo. Ciò funziona come un effetto di immobilizzare, ma la CD per liberarsi dalle corde è pari a 20 + il proprio BMC (invece della DMC). Le corde non hanno bisogno di effettuare una prova ogni round per mantenere il bersaglio immobilizzato. Se si sta lottando con il bersaglio, si può cercare di legarlo con una corda, ma per farlo occorre una prova di manovra in combattimento con penalità –10. Se la CD per liberarsi è più alta di 20 + il BMC del bersaglio, quest'ultimo non può liberarsi dalle corde, anche se ottiene un 20 naturale alla prova.

Se si è afferrati: Se si è afferrati, si può tentare di liberarsi dalla presa come azione standard effettuando una prova di manovra in combattimento (CD uguale alla DMC dell'avversario; questo non provoca un attacco di opportunità) o una prova di Artista della Fuga (con una CD uguale alla DMC dell'avversario). Se si ha successo, ci si libera dalla lotta e si può agire normalmente. Alternativamente, se si ha successo, si può afferrare l'avversario a propria volta (il che significa che l'avversario non può liberarsi dalla lotta gratuitamente effettuando una prova di manovra in combattimento, come invece è permesso all'aggressore). Invece che tentare di liberarsi o invertire la lotta, è possibile compiere qualsiasi azione che richieda una mano sola per essere compiuta, come lanciare un incantesimo o effettuare un attacco con un'arma leggera o ad una mano contro qualsiasi creatura a portata, compreso l'aggressore. Vedi la condizione in lotta per maggiori dettagli. Se si è immobilizzati, le azioni sono molto limitate. Vedi la condizione immobilizzato nell'Appendice per maggiori dettagli.

Più creature in lotta: Più creature possono tentare di afferrare un bersaglio. La creatura che ha per prima iniziato la lotta è l'unica che effettua la prova, con bonus +2 per ogni creatura che partecipa alla lotta (usando l'azione Aiutare

un altro). Più creature possono inoltre assisterne un'altra in lotta che cerca di liberarsi da una presa, e quest'ultima riceve bonus +2 alla prova di manovra in combattimento per ogni creatura che l'aiuta a liberarsi (usando l'azione Aiutare un altro).

Oltrepassare

Come azione standard, intrapresa durante il proprio movimento o come parte di una carica, si può tentare di oltrepassare un bersaglio, muovendosi attraverso il suo quadretto. Si può oltrepassare solo un avversario che non è più grande di una categoria di taglia rispetto alla propria. Se non si ha il talento Oltrepassare Migliorato, o una capacità simile, iniziare a oltrepassare provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra.

Se il tentativo di oltrepassare fallisce, ci si ferma direttamente davanti all'avversario, o nel più vicino spazio libero di fronte alla creatura se ci sono altre creature che occupano quello spazio.

Quando si tenta di oltrepassare un bersaglio, questi può scegliere di evitarlo, permettendo il passaggio attraverso il quadretto senza necessità di un attacco. Se il bersaglio non evita il tentativo, bisogna effettuare una prova di manovra in combattimento come di norma. Se la manovra ha successo, ci si muove attraverso lo spazio del bersaglio. Se l'attacco eccede la DMC dell'avversario di 5 o più, ci si muove attraverso lo spazio del bersaglio e quest'ultimo cade a terra prono. Se il bersaglio ha più di due gambe, si aggiunge +2 alla CD del tiro di manovra per ogni gamba addizionale.

Sbilanciare

Si può tentare di sbilanciare un avversario, al posto di un attacco in mischia. Si può sbilanciare un avversario che non sia più grande di una categoria di taglia della propria. Se non si ha il talento Sbilanciare Migliorato, o una capacità simile, iniziare a sbilanciare provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra.

Se l'attacco supera la DMC del bersaglio, questo viene fatto cadere a terra prono. Se l'attacco fallisce di 10 o più, si cade a terra proni al posto suo. Se il bersaglio ha più di due gambe, si aggiunge +2 alla CD del tiro di manovra per ogni gamba addizionale. Alcune creature—come le melme, quelle senza gambe e quelle volanti—non possono essere sbilanciate.

Spezzare

Si può tentare di spezzare un oggetto posseduto o impugnato da un avversario come parte di un'azione di attacco invece di attaccarlo in mischia. Se non si ha il talento Spezzare Migliorato, o una capacità simile, cercare di spezzare un oggetto provoca un attacco di opportunità da parte del bersaglio della manovra.

Se l'attacco riesce, si infligge danno all'oggetto normalmente. Il danno che eccede la durezza dell'oggetto viene sottratto dai suoi punti ferita. Se ad un oggetto resta la metà o meno dei suoi punti, riceve la condizione rotto (vedi Appendice). Se il danno inflitto riduce i punti ferita dell'oggetto a meno di 0, si può decidere di distruggerlo. In caso contrario, l'oggetto viene lasciato con 1 solo punto ferita e la condizione rotto.

Spingere

Si può spingere con un'azione standard o come parte di una carica, al posto di attaccare. Si può spingere soltanto avversari che hanno una taglia più grande, la stessa taglia o una taglia più piccola della propria. I tentativi di spingere spostano indietro l'avversario senza ferirlo. Se non si possiede il talento Spingere Migliorato, o una capacità simile, si incorre in un attacco di opportunità dell'avversario che si intende spingere.

Se l'attacco di spingere riesce, il bersaglio viene respinto indietro di 1,5 metri. Ogni 5 punti con cui l'attacco supera la DMC dell'avversario si può respingere indietro l'avversario di altri 1,5 metri. Ci si può muovere insieme al bersaglio se si vuole, ma occorre avere la possibilità di muoversi per farlo. Se l'attacco fallisce, il movimento dell'attaccante finisce di fronte al bersaglio.

Un nemico che è stato spinto non provoca un attacco di opportunità per il movimento a meno che si possieda il talento Spingere Superiore. Non è possibile spingere una creatura in un quadretto che è occupato da un oggetto solido o un ostacolo. Se è presente un'altra creatura lungo la linea in cui si spinge, occorre effettuare una prova di manovra in combattimento per spingere anche questa. Si subisce penalità –4 alla prova per ogni creatura che è spinta oltre alla prima. Se si ha successo, si può continuare a spingere le creature per una distanza uguale al risultato minore. Per esempio, se un guerriero spinge un goblin per un totale di 4,5 metri, ma c'è un altro goblin 1,5 metri dietro il primo, si deve effettuare un'altra prova di manovra in combattimento contro il secondo goblin dopo aver spinto per i primi 1,5 metri. Se la prova rivela che si può spingere il secondo goblin per un totale di 6 metri, si può continuare a spingere entrambi i goblin per altri 3 metri (poiché il primo goblin sarà mosso per un totale di 4,5 metri).

Azioni Speciali di Iniziativa

I metodi qui presentati permettono di cambiare il proprio ordine d'azione di iniziativa in battaglia.

Preparare

L'azione di preparare consente di organizzare un'azione tardiva, al termine del proprio turno, ma prima dell'inizio di quello, successivo. Preparare è un'azione standard. Non provoca attacchi di opportunità (anche se potrebbe farlo l'azione preparata).

Preparare un'azione: Si possono preparare soltanto azioni standard, azioni di movimento o azioni gratuite. Per preparare un'azione, bisogna dichiarare l'azione che si andrà a compiere e le condizioni in cui la si compirà. A partire da quel momento, in qualsiasi istante prima della propria azione successiva, si può compiere l'azione preparata in risposta a quelle condizioni. L'azione preparata avviene prima di quella che la innesca. Se l'azione preparata fa parte dell'attività di un altro personaggio, allora si interrompe quel personaggio. Nell'ipotesi che questi possa proseguire, egli, al termine dell'azione preparata, tornerà a fare ciò che stava facendo prima di essere interrotto. Il proprio risultato di iniziativa cambia. Il risultato di iniziativa per la durata dell'incontro è il conteggio a cui è stata compiuta l'azione preparata, e si agisce subito prima del personaggio che ha innescato l'azione preparata.

Si può fare un passo di 1,5 metri come parte della propria azione preparata, ma soltanto se nello stesso round non si copre altra distanza.

Conseguenze sull'iniziativa del preparare: Il risultato di iniziativa diventa il conteggio a cui è stata compiuta l'azione preparata. Se si arriva all'azione successiva senza aver compiuto l'azione preparata, non si è obbligati a compierla (anche se si può preparare ancora la stessa azione). Se si compie l'azione preparata nel round successivo, prima che arrivi il turno regolare, l'iniziativa sale al nuovo valore nell'ordine di combattimento, ma non si ottiene alcuna azione normale in quel round.

Distrarre incantatori: Si può preparare un attacco contro un incantatore con l'attivazione "se inizia a lanciare un incantesimo". Se si infliggono danni all'incantatore, quest'ultimo può perdere l'incantesimo che tentava di lanciare (secondo il risultato della sua prova di concentrazione).

Preparare un controincantesimo: Si può preparare un controincantesimo contro un incantatore (a volte con l'attivazione "se inizia a lanciare un incantesimo"). In questo caso, quando l'incantatore inizia un incantesimo, si può identificarlo con una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Se lo si identifica, e si può lanciare lo stesso incantesimo (ossia, si è in grado di lanciarlo perché lo si è già preparato, se si preparano gli incantesimi), lo si può lanciare come controincantesimo e spezzare in automatico l'incantesimo dell'altro incantatore. Il controincantesimo funziona persino se un incantesimo è divino e l'altro arcano.

Un incantatore può usare *dissolvi magie* per lanciare un controincantesimo contro un altro incantatore, ma non sempre funziona.

Preparare un'arma contro una carica: Si possono preparare certe armi perforanti e posizionarle per ricevere cariche. Un'arma preparata di questo tipo infligge danni raddoppiati, se con essa si colpisce un avversario in carica.

Ritardare

Se si sceglie di ritardare, non si compie alcuna azione e poi si agisce normalmente al conteggio di iniziativa in cui si decide di farlo. Se si ritarda, si riduce di proposito il proprio risultato di iniziativa per l'intera durata della battaglia. Quando il nuovo (e più basso) conteggio di iniziativa si presenta più avanti nello stesso round, si può agire normalmente. Si può dichiarare il nuovo risultato di iniziativa o temporeggiare e agire poi nel round, fissando a quel punto il nuovo conteggio di iniziativa.

Non si può recuperare in alcun modo il tempo perso per decidere il da farsi. Inoltre, non si può interrompere l'azione di qualcun altro (come invece accade con un'azione preparata).

Conseguenze sull'iniziativa del ritardare: Il risultato d'iniziativa diventa il conteggio in cui si decide di agire in ritardo. Se arriva il proprio turno successivo e non si è ancora compiuta un'azione, non si è costretti a compiere l'azione ritardata (sebbene si possa ritardare di nuovo).

Se si posticipa l'azione nel round successivo, prima del proprio turno normale, il conteggio di iniziativa sale a quel nuovo valore nell'ordine di battaglia, e si perde la propria azione normale per quel round.

9 Magia

Seelah si parò davanti alla progenie vampirica e come il primo non morto le balzò adosso, lei lo tagliò in due con un colpo solo. Ma a peggiorare la situazione iniziò a percepire qualcosa di più malvagio oltre alle auree che circondavano i non morti. "Spero tu abbia in mente qualcosa Ezren" sussurrò.

Dietro di lei l'anziano mago concluse il suo incantesimo. All'improvviso una raffica di calore investì le creature. Il dolore echeggiava tra le loro urla. Alla vista dei vampiri che tentavano freneticamente di sfuggire al fuoco purificatore, Ezren sbuffò: "Ne avete avuto abbastanza?"

Dalla creazione di un bagliore di luce ad un terremoto, gli incantesimi sono una fonte di immenso potere. Un incantesimo è un effetto magico singolo. Gli incantesimi sono di due tipi: arcani (lanciati da bardi, stregoni e maghi) e divini (lanciati da chierici, druidi, e paladini e ranger esperti). Alcuni incantatori selezionano i loro incantesimi da un limitato elenco di incantesimi conosciuti, mentre altri hanno accesso a un'ampia varietà di opzioni.

Molti incantatori preparano i loro incantesimi in anticipo, attraverso libri degli incantesimi o preghiere, mentre alcuni lanciano incantesimi spontaneamente senza alcuna preparazione. Nonostante i diversi modi che i personaggi utilizzano per imparare o preparare i loro incantesimi, quando li lanciano, gli incantesimi sono molto simili tra loro.

LANCIARE INCANTESIMI

Indipendentemente dal fatto che gli incantesimi siano arcani o divini e che il personaggio li prepari in anticipo o li scelga sul momento, lanciare un incantesimo funziona sempre allo stesso modo.

Scegliere un incantesimo

Per prima cosa, bisogna scegliere l'incantesimo da lanciare. Un chierico, un druido, un paladino esperto, un ranger esperto o un mago lo selezionano tra gli incantesimi preparati in precedenza in quel giorno e non ancora lanciati (vedi Preparare incantesimi da mago e Preparare incantesimi divini).

Un bardo o uno stregone possono selezionare qualsiasi incantesimo conoscano, purché siano in grado di lanciare incantesimi di quel livello o superiore.

Per lanciare un incantesimo, bisogna avere la possibilità di parlare (se l'incantesimo ha una componente verbale), compiere gesti (se ha una componente somatica) e manipolare le componenti materiali o focus (se presenti). Inoltre, ci si deve concentrare per lanciare un incantesimo.

Se un incantesimo ha molteplici versioni, si deve scegliere quale versione usare quando si lancia. Non è necessario preparare (o imparare, nel caso di bardo o chierico) una versione specifica dell'incantesimo.

Una volta lanciato un incantesimo preparato, non si può lanciarlo di nuovo fino a che non lo si prepara di nuovo. (Se si sono preparate molteplici copie di un singolo incantesimo, si può lanciare ogni copia una volta sola.) Per un bardo o uno stregone, lanciare un incantesimo conta nel suo limite giornaliero di incantesimi di quel livello, ma può lanciare lo stesso incantesimo un'altra volta se non ha raggiunto il limite.

Concentrazione

Per lanciare un incantesimo, è necessario concentrarsi. Se qualcosa interrompe la concentrazione mentre si sta lanciando, si deve effettuare una prova di concentrazione o si perde l'incantesimo. Quando si effettua una prova di concentrazione si tira 1d20 e si aggiunge il proprio livello dell'incantatore e il modificatore di caratteristica usata per determinare gli incantesimi bonus dello stesso tipo. Chierici, druidi e ranger aggiungono il modificatore di Saggezza, Bardi, paladini e stregoni aggiungono il modificatore di Carisma. Infine, i maghi aggiungono il modificatore di Intelligenza. Più è coinvolgente la distrazione, più alto è il livello dell'incantesimo che si sta cercando di lanciare, e maggiore sarà la CD (vedi Tabella 9–1). Se si fallisce la prova, si perde l'incantesimo come se tosse stato lanciato senza effetto.

Ferimento: Se mentre si lancia un incantesimo si subiscono dei danni, è necessario effettuare una prova di concentrazione con CD pari a 10 + i danni subiti + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Se si fallisce la prova, si perde l'incantesimo senza ottenerne l'effetto. Si rischia di perdere la concentrazione se si viene colpiti tra il momento in cui si comincia e quello in cui si completa un incantesimo (per un incantesimo con un tempo di lancio di 1 round completo o più) oppure se si subisce una ferita in risposta al lancio dell'incantesimo (come un attacco di opportunità provocato dall'incantesimo o un attacco contingente, come un'azione preparata).

Se si subiscono danni continuati, come da una *freccia acida* o dal stare in un lago di lava incandescente, si considera che la metà dei danni abbiano luogo mentre si sta lanciando. Si deve effettuare una prova di concentrazione con CD pari a 10 + la metà dei danni che la sorgente continua ha inflitto per ultimi + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Se gli ultimi danni inflitti erano gli ultimi danni che l'effetto poteva infliggere, allora i danni sono terminati e non distraggono l'incantatore.

Incantesimo: Se si subisce l'effetto di un incantesimo mentre si tenta di lanciarne uno, si deve effettuare una prova di concentrazione o si perde l'incantesimo che si sta lanciando. Se l'incantesimo di cui si subisce l'effetto infligge danni, la CD è 10 + i danni subiti + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando.

Se l'incantesimo interferisce o distrae in qualche altro modo, la CD è pari alla CD del tiro salvezza dell'incantesimo + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Per gli incantesimi che non hanno tiro salvezza, è la CD che il tiro salvezza dell'incantesimo avrebbe se permettesse un tiro salvezza (10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di caratteristica dell'incantatore).

In lotta o immobilizzato: Gli unici incantesimi che si possono lanciare mentre si sta lottando o si è immobilizzati sono quelli senza componente somatica e quelli di cui si ha in mano la componente materiale (se necessaria). Anche così, si deve effettuare una prova di concentrazione (CD 10 + il BMC dell'aggressore + livello dell'incantesimo che si sta lanciando) oppure si perde l'incantesimo.

Movimento vigoroso: Se si sta cavalcando una cavalcatura in movimento, compiendo una movimentata corsa in un carro, ci si trova su una barca in acque agitate, sottocoperta in

Tabella 9-1: CD della Prove di Concentrazione

Situazione del lancio	CD della prova di concentrazione
Lanciare sulla difensiva	15 + livello dell'incantesimo raddoppiato
Ferimento	10 + danno subito + livello dell'incantesimo
Danni continuati	10 + 1/2 danno subito + livello dell'incantesimo
Distratto da un incantesimo che non danneggia	CD dell'incantesimo + livello dell'incantesimo
In lotta o immobilizzato	10 + BMC dell'aggressore + livello dell'incantesimo
Movimento vigoroso	10 + livello dell'incantesimo
Movimento violento	15 + livello dell'incantesimo
Movimento estremamente violento	20 + livello dell'incantesimo
Vento con pioggia o nevischio	5 + livello dell'incantesimo
Vento con grandine e detriti	10 + livello dell'incantesimo
Tempo atmosferico causato da incantesimo	vedi incantesimo
Intralciato	15 + livello dell'incantesimo

una nave nel bel mezzo di una tempesta, o semplicemente si è sbattuti di qua e di là in modo simile, occorre effettuare una prova di concentrazione (CD 10 + il livello dell'incantesimo che sta lanciando) oppure si perde l'incantesimo.

Movimento violento: Se si è su di un cavallo al galoppo, si sta compiendo una corsa indiavolata su un carro, ci si trova in una barca in mezzo alle rapide, sul ponte di una nave nel bel mezzo di una tempesta, o se si viene sbattuti da ogni parte in modo simile, occorre effettuare una prova di concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo che sta lanciando) oppure si perde l'incantesimo. Se il movimento è estremamente violento, come quello causato da un terremoto, la CD è uguale a 20 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando.

Tempo atmosferico impervio: Si deve effettuare una prova di concentrazione se si sta tentando di lanciare un incantesimo in condizioni atmosferiche impervie. Se ci si trova in balia di un forte vento che porta pioggia o nevischio accecante, la CD è 5 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. Se si è nel bel mezzo di un vento che porta grandine, polvere e detriti, la CD è 10 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando. In entrambi i casi, si perde l'incantesimo se si fallisce la prova di concentrazione. Se le condizioni atmosferiche sono determinate da un incantesimo, bisogna utilizzare le regole nella precedente sezione Incantesimo.

Lanciare sulla difensiva: Se si vuole lanciare un incantesimo senza provocare alcun attacco di opportunità, è necessario effettuare una prova di concentrazione (CD 15 + il livello raddoppiato dell'incantesimo che si sta lanciando) per riuscirci. Si perde l'incantesimo se si fallisce.

Intralciato: Se si desidera lanciare un incantesimo mentre si è intralciati in una rete o da una borsa dell'impedimento o sotto l'effetto di un incantesimo simile, si deve effettuare una prova di concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo che si sta lanciando) per lanciare l'incantesimo. Si perde l'incantesimo se si fallisce la prova.

Controincantesimi

È possibile lanciare qualsiasi incantesimo come controincantesimo. Facendolo, si utilizza l'energia dell'incantesimo per spezzare il lancio dello stesso incantesimo da parte di un altro personaggio. Lanciare un

controincantesimo funziona anche se un incantesimo è divino e l'altro arcano.

Come funzionano i controincantesimi: Per utilizzare un controincantesimo, si deve selezionare un avversario come bersaglio del controincantesimo. Lo si fa scegliendo l'azione preparata (vedi Combattimento, pag. 213). In questo modo si preferisce aspettare di completare la propria azione fino a quando l'avversario tenta di lanciare un incantesimo. È possibile comunque muoversi alla propria velocità, dal momento che preparare è un'azione standard.

Se il bersaglio del controincantesimo tenta di lanciare un incantesimo, si deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Questa prova è un'azione gratuita. Se si supera la prova, si identifica correttamente l'incantesimo dell'avversario e si può tentare di contrastarlo. Se si fallisce, non si può fare nessuna delle due cose.

Per completare l'azione, si deve poi lanciare l'incantesimo giusto. Come regola generale, un incantesimo può contrastare solo se stesso. Se si è in grado di lanciare lo stesso incantesimo e lo si ha preparato (o si ha uno slot del livello appropriato disponibile), lo si lancia modificandolo leggermente per creare un effetto di controincantesimo. Se il bersaglio è nel raggio di azione, entrambi gli incantesimi si negano automaticamente l'uno con l'altro senza altri risultati.

Contrastare incantesimi di metamagia: I talenti di metamagia non sono presi in considerazione quando si determina se un incantesimo può essere o meno contrastato.

Eccezioni specifiche: Alcuni incantesimi si contrastano l'uno con l'altro specificamente, in particolare quando hanno effetti diametralmente opposti.

***Dissolvi magie* come controincantesimo**: È possibile utilizzare *dissolvi magie* come controincantesimo contro un altro incantatore, e non è necessario identificare l'incantesimo che sta lanciando. Tuttavia, *dissolvi magie* non funziona sempre come controincantesimo (vedi la descrizione dell'incantesimo).

Livello dell'incantatore

Il potere di un incantesimo dipende dal livello dell'incantatore che lo lancia, che per molti personaggi è pari al livello della classe in cui sono soliti lanciare l'incantesimo.

È possibile lanciare un incantesimo ad un livello dell'incantatore inferiore al normale, ma il livello dell'incantatore deve essere abbastanza alto da permettere di lanciare l'incantesimo in questione, e tutte le peculiarità dipendenti dal livello devono essere basate sullo stesso livello dell'incantatore.

Nell'eventualità che un privilegio di classe o un'altra capacità speciale forniscano un modificatore al proprio livello dell'incantatore, quel modificatore si applica non solo agli effetti basati sul livello dell'incantatore (come il raggio di azione, la durata e i danni inflitti) ma anche alla prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del bersaglio e al livello dell'incantatore utilizzato nelle prove per dissolvere (sia la prova per dissolvere che la CD della prova).

Fallimento degli incantesimi

Se si tenta di lanciare un incantesimo in condizioni in cui le caratteristiche dell'incantesimo non possono essere fatte per conformarsi, il lancio fallisce e l'incantesimo è sprecato.

Gli incantesimi falliscono anche se viene interrotta la concentrazione e potrebbero fallire se si indossa un'armatura mentre si lancia un incantesimo con componente somatica.

Risultato dell'incantesimo

Una volta saputo quali creature (od oggetti o aree) sono soggette all'incantesimo e se quelle creature hanno effettuato tiri salvezza con successo (se ammessi), si può applicare qualsiasi risultato un incantesimo comporti.

Effetti speciali di incantesimi

Molti effetti speciali di incantesimi sono considerati in base alla scuola degli incantesimi in questione. Certe altre peculiarità speciali di incantesimi si trovano nelle scuole di incantesimi.

Attacchi: Alcune descrizioni di incantesimi si riferiscono all'attaccare. Tutte le azioni di combattimento offensive, anche quelle che non danneggiano gli avversari, sono considerate attacchi. Tentativi di incanalare energia contano come attacchi se feriscono le creature nell'area. Tutti gli incantesimi a cui gli avversari resistono con tiri salvezza, che infliggono danni, o che in altro modo feriscono od ostacolano i soggetti sono attacchi. Incantesimi che evocano mostri o altri alleati non sono attacchi poiché gli incantesimi di per sé non fanno del male a nessuno.

Tipi di bonus: Generalmente, un bonus ha un tipo che indica come l'incantesimo garantisca il bonus. L'aspetto importante dei tipi di bonus è che due bonus dello stesso tipo solitamente non si sommano. Con l'eccezione dei bonus di schivare, la maggior parte dei bonus di circostanza e i bonus razziali, solo il bonus migliore funziona (vedi Combinare effetti magici). Lo stesso principio si applica alle penalità: un personaggio che subisce due o più penalità dello stesso tipo applica solo la peggiore, anche se molte penalità non hanno un tipo e pertanto si cumulano. I bonus senza un tipo si cumulano sempre, a meno che non provengano dalla stessa fonte.

Riportare in vita i morti: Parecchi incantesimi hanno il potere di restituire la vita ai personaggi uccisi.

Quando una creatura vivente muore, la sua anima si separa dal corpo, lascia il Piano Materiale, viaggia attraverso il Piano Astrale e va a dimorare sul piano in cui risiede la divinità della creatura. Se la creatura non venerava alcuna divinità, la sua anima si dirige al piano corrispondente al suo allineamento. Riportare in vita qualcuno significa recuperare la sua anima e farla ritornare, nel suo corpo. Per maggiori informazioni sui piani, vedi il Capitolo 13.

Livelli negativi: Qualsiasi creatura riportata in vita di solito ottiene uno più livello negativi permanenti di esperienza (vedi Appendice). Questi livelli negativi applicano una penalità

a molti tiri finché non vengono rimossi con incantesimi come *ristorare*. Un personaggio redivivo che era di 1° livello al momento della morte perde 2 punti di Costituzione invece che ottenere un livello negativo.

Impedire il ritorno in vita: I nemici possono agire in modo da rendere più difficile per un personaggio l'essere riportato in vita. Trattenere il corpo impedisce ad altri di utilizzare *rianimare morti* o *resurrezione* per riportare in vita il personaggio ucciso. Lanciare *intrappolare l'anima* impedisce qualsiasi tipo di ritorno in vita a meno che l'anima non sia prima liberata.

Riportare in vita contro la volontà: Un'anima non può essere riportata in vita se non lo desidera. Un'anima conosce il nome, l'allineamento e la divinità patrona (se c'è) del personaggio che tenta di riportarla in vita e può rifiutare di ritornare in base a questo.

Combinare effetti magici

Incantesimi o effetti magici di solito funzionano come descritto, indipendentemente da quanti altri incantesimi o effetti magici stiano agendo nella stessa area o sullo stesso ricevente. Tranne che in casi particolari, un incantesimo non ha effetto sul modo in cui opera un altro incantesimo. Ogni volta che un incantesimo ha un effetto particolare su altri incantesimi, la descrizione dell'incantesimo spiega l'effetto. Parecchie altre regole generali si applicano quando incantesimi o effetti magici operano nello stesso luogo.

Effetti cumulativi: Gli incantesimi che danno bonus o penalità ai tiri per colpire, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza e ad altri attributi di solito non sono cumulativi. Più in generale, due bonus dello stesso tipo non sono cumulativi anche se provengono da incantesimi differenti (o da effetti diversi dagli incantesimi; vedi Tipi di bonus, sopra).

Nomi di bonus differenti: I bonus o le penalità da due diversi incantesimi si sommano, se i modificatori sono di due tipi diversi. Un bonus che non ha nome si somma a qualsiasi bonus.

Stesso effetto più di una volta con diverse forze: Nei casi in cui due o più incantesimi identici stiano operando nella stessa area o sullo stesso bersaglio, ma con diverse forze, si applica solo quello con la forza maggiore.

Stesso effetto con risultati differenti: Lo stesso incantesimo a volte può produrre diversi effetti se applicati allo stesso ricevente più di una volta. Di solito, l'ultimo incantesimo della serie trionfa sugli altri. Nessuno degli incantesimi precedenti è in realtà rimosso o dissolto, ma i loro effetti diventano irrilevanti mentre permane l'incantesimo finale della serie.

Un effetto ne rende irrilevante un altro: Qualche volta un incantesimo può rendere un incantesimo successivo irrilevante. Entrambi gli incantesimi sono attivi, ma uno ha reso l'altro inefficace in qualche modo.

Molteplici effetti di controllo mentale: Qualche volta gli effetti magici che stabiliscono un controllo mentale si rendono irrilevanti vicendevolmente. Le forme di controllo mentale che non tolgono al ricevente la capacità di agire di solito non interferiscono l'una con l'altra. Se una creatura è soggetta al controllo mentale di due o più creature, tende a obbedire ad ognuna al meglio delle sue capacità e al massimo del controllo che permette ogni effetto. Se la creatura controllata riceve ordini contraddittori simultaneamente, coloro che competono per il controllo su di lei devono effettuare prove di Carisma contrapposte per determinare a chi obbedisce la creatura.

Incantesimi con effetti contrapposti: Gli incantesimi con effetti contrapposti si applicano normalmente, con tutti i bonus, le penalità o le modifiche che si accumulano nell'ordine in cui si applicano. Alcuni incantesimi si negano o si contrastano completamente. Questo è un effetto speciale indicato nella descrizione di un incantesimo.

Effetti istantanei: Due o più effetti magici con durata istantanea funzionano in modo cumulativo quando si applicano allo stesso bersaglio.

Descrizione degli incantesimi

La descrizione di ogni incantesimo è presentata in un formato standard. Ogni categoria di informazione è spiegata e definita qui di seguito.

Nome

La prima riga di ogni descrizione di incantesimo fornisce il nome con cui l'incantesimo è generalmente conosciuto.

Scuola (Sottoscuola)

Sotto al nome dell'incantesimo si trova una riga che indica la scuola di magia (e la sottoscuola, se appropriato) a cui appartiene l'incantesimo.

Quasi ogni incantesimo appartiene a una delle otto scuole di magia. Una scuola di magia è un gruppo di incantesimi attinenti tra loro che funzionano in modo simile. Un piccolo gruppo di incantesimi (*desiderio, desiderio limitato, permanenza, prestidigitazione* e *sigillo arcano*) sono universali e non appartengono a nessuna scuola.

Abiurazione

Le abiurazioni sono incantesimi protettivi. Creano barriere fisiche o magiche, negano caratteristiche magiche o fisiche, danneggiano i trasgressori e addirittura bandiscono il soggetto dell'incantesimo ad un altro piano di esistenza.

Se un incantesimo di abiurazione è attivo nel raggio di 3 metri da un altro per 24 ore o più, i campi magici interferiscono l'uno con l'altro creando fluttuazioni di energia visibili a occhio nudo. La CD per trovare tali incantesimi con l'abilità Percezione scende di 4.

Se un'abiurazione crea una barriera che tiene certi tipi di creature sotto controllo, la barriera non può essere usata per respingere quelle creature. Se si forza la barriera contro una tale creatura, si sente una pressione evidente contro la

barriera. Se si continua ad applicare la pressione, si interrompe l'incantesimo.

Ammaliamento

Gli incantesimi di ammaliamento hanno effetto sulla mente altrui, influenzando o controllando il comportamento.

Tutti gli ammaliamenti sono incantesimi che influenzano la mente. Due tipi di incantesimi di ammaliamento garantiscono all'incantatore una certa influenza su una creatura soggetta.

Charme: Un incantesimo di charme modifica il modo in cui il soggetto vede l'incantatore, generalmente facendo sì che il soggetto lo consideri un buon amico.

Compulsione: Un incantesimo di compulsione obbliga il soggetto ad agire in qualche modo o modifica il modo in cui ragiona la sua mente. Alcuni incantesimi di compulsione determinano le azioni del soggetto o gli effetti sul soggetto, altri permettono di determinare le azioni del soggetto quando si lancia l'incantesimo e altri forniscono un controllo successivo sul soggetto.

Divinazione

Gli incantesimi di divinazione permettono di imparare segreti da tempo dimenticati, predire il futuro, trovare oggetti nascosti e svelare incantesimi illusori.

Molti incantesimi di divinazione hanno aree a cono. Queste si muovono con l'incantatore e si estendono nella direzione in cui guarda. Il cono definisce l'area che può essere osservata ogni round. Se si studia la stessa area per più round, spesso si possono guadagnare informazioni ulteriori, come indicato nel testo descrittivo dell'incantesimo.

Scrutamento: Un incantesimo di scrutamento crea un sensore magico invisibile che invia informazioni all'incantatore. A meno che non sia diversamente indicato, il sensore ha gli stessi poteri di acutezza sensoriale che possiede l'incantatore. Questo livello di acutezza comprende qualsiasi incantesimo o effetto che abbia l'incantatore come bersaglio, ma non gli incantesimi o gli effetti che si propagano dall'incantatore. Tuttavia, il sensore viene considerato un organo sensoriale separato e indipendente dall'incantatore, e quindi funziona normalmente anche se quest'ultimo è stato reso cieco, sordo o se ha subito qualche altro impedimento sensoriale.

Qualsiasi creatura con punteggio di Intelligenza pari a 12 o superiore può notare il sensore effettuando una prova di Percezione con CD 20 + il livello dell'incantesimo. Il sensore può essere dissolto come se fosse un incantesimo attivo.

Rivestimenti in piombo o protezioni magiche bloccano un incantesimo di scrutamento, e l'incantatore percepisce che l'incantesimo è stato bloccato.

Evocazione

Ogni incantesimo di evocazione appartiene a una delle cinque sottoscuole. Le evocazioni portano all'incantatore manifestazioni di oggetti, creature o alcune forme di energia (la sottoscuola di convocazione), trasportano realmente creature da altri piani di esistenza al suo piano (richiamo), guariscono (guarigione), trasportano creature od oggetti per grandi distanze (teletrasporto) o creano oggetti o effetti al momento (creazione). Le creature che si evocano di solito, ma non sempre, obbediscono ai comandi dell'evocatore.

Una creatura o un oggetto portati all'esistenza o trasportato nel luogo dell'evocatore con un incantesimo di evocazione non possono apparire all'interno di un'altra creatura od oggetto, e non possono apparire fluttuanti in uno spazio vuoto. Devono arrivare in uno spazio libero su una superficie in grado di sopportarne il peso. La creatura o l'oggetto devono apparire entro il raggio di azione dell'incantesimo, ma non devono necessariamente rimanervi all'interno.

Convocazione: Un incantesimo di convocazione porta istantaneamente una creatura o un oggetto nel luogo designato. Quando l'incantesimo termina oppure è dissolto, una creatura convocata viene rimandata indietro immediatamente da dove è venuta, ma un oggetto convocato non viene mandato indietro a meno che la descrizione dell'incantesimo non lo indichi specificamente. Una creatura convocata se ne va anche se viene uccisa o i suoi punti ferita scendono a 0 o meno. Non è morta realmente. Ci vogliono 24 ore perché la creatura si riformi, tempo in cui la creatura non può essere convocata di nuovo.

Quando l'incantesimo che convoca una creatura termina e la creatura scompare, tutti gli incantesimi che ha lanciato terminano. Una creatura convocata non può usare nessun potere di convocazione innato che potrebbe avere.

Creazione: Un incantesimo di creazione manipola la materia per creare un oggetto o una creatura nel luogo designato dall'incantatore. Se l'incantesimo ha una durata diversa dall'istantaneo, la magia mantiene compatta la creazione e quando l'incantesimo termina, la creatura o l'oggetto evocati svaniscono senza lasciare tracce. Se l'incantesimo ha durata istantanea, l'oggetto o la creatura creata sono semplicemente assemblati con la magia. Dura no indefinitamente e non dipendono dalla magia per la loro esistenza.

Guarigione: Certe evocazioni divine guariscono le creature o le riportano anche in vita.

Richiamo: Un incantesimo di richiamo trasporta una creatura da un altro piano di esistenza al piano in cui si trova l'incantatore. L'incantesimo garantisce alla creatura la capacità univoca di ritornare al suo piano di origine, anche se l'incantesimo può limitare le circostanze in cui questo sia possibile. Le creature richiamate muoiono realmente quando vengono uccise; non scompaiono e si riformano, come quelle portate da un incantesimo di convocazione (vedi sopra). La durata di un incantesimo di richiamo è istantanea, che significa che la creatura richiamata non può essere dissolta.

Teletrasporto: Un incantesimo di teletrasporto trasporta una o più creature od oggetti per grandi distanze. I più

potenti tra questi incantesimi possono attraversare confini planari. A differenza degli incantesimi di convocazione, teletrasporto è (a meno che non sia diversamente indicato) a senso unico e non dissolvibile.

Il teletrasporto è un viaggio istantaneo attraverso il Piano Astrale. Qualsiasi cosa che blocchi i viaggi astrali blocca anche il teletrasporto.

Illusione

Gli incantesimi di illusione ingannano i sensi o la mente altrui. Fanno vedere alle persone cose che non ci sono, celano le cose che ci sono, fanno sentire rumori fantasma o ricordare cose che non sono mai accadute.

Allucinazione: Un incantesimo di allucinazione crea un'immagine mentale che di solito solo l'incantatore e il soggetto (o i soggetti) dell'incantesimo possono percepire. Questa impressione è totalmente nella mente dei soggetti. È un'impressione mentale personalizzata: è tutto nelle loro teste e non un'immagine falsa o qualcosa che vedono realmente. Una terza persona che vede o studia la scena non nota assolutamente l'allucinazione. Tutte le allucinazioni sono incantesimi che influenzano la mente.

Finzione: Un incantesimo di finzione crea una falsa sensazione. Quanti percepiscono la finzione percepiscono la stessa cosa, non delle versioni diverse della finzione: essa infatti non è un'impressione mentale personalizzata. Le finzioni non possono far sembrare una cosa qualcos'altro. Una finzione che include effetti sonori non può riprodurre un discorso comprensibile a meno che la descrizione dell'incantesimo non lo indichi specificamente. Se il discorso comprensibile è possibile, deve essere in un linguaggio che l'incantatore può parlare. Se tenta di riprodurre un linguaggio che non sa parlare, l'immagine produce suoni inarticolati. Allo stesso modo, non si può fare una copia di qualcosa a meno che non se ne conosca l'aspetto esteriore.

Dal momento che finzioni e mascheramenti sono irreali, non possono creare effetti reali nel modo in cui fanno altri tipi di illusioni. Non possono causare danni agli oggetti o alle creature, sopportare peso, fornire nutrimento o fornire protezione dagli elementi. Di conseguenza, questi incantesimi sono utili per confondere o ritardare i nemici, ma inutili per attaccarli direttamente.

La CA di una finzione è pari a 10 + il suo modificatore di taglia.

Mascheramento: Un incantesimo di mascheramento modifica le caratteristiche sensoriali di un soggetto, facendolo sembrare, sentire, gustare, odorare o far rumore come qualcos'altro, o facendo in modo che sembri scomparire.

Ombra: Un incantesimo di ombra crea qualcosa che è parzialmente reale da energia extradimensionale. Tali illusioni possono avere effetti reali. I danni inflitti da un'illusione ombra sono reali.

Trama: Come una finzione, un incantesimo di trama crea un'immagine che gli altri possono vedere, ma una trama ha effetto anche sulla mente di quanti la vedono o ne sono catturati. Tutte le trame sono incantesimi che influenzano la mente.

Tiri salvezza e illusioni (Dubitare): Le creature che si imbattono in un'illusione di solito non ricevono tiri salvezza per riconoscerla come illusoria fino a che non lo studiano attentamente o interagiscono con essa in qualche modo.

Un tiro salvezza riuscito contro un'illusione rivela che essa è falsa, ma una finzione o un'allucinazione rimane come contorno traslucido.

Un tiro salvezza fallito indica che un personaggio non riesce a notare che c'è qualcosa fuori posto. Un personaggio di fronte a una prova che un'illusione non è reale non ha bisogno di tiro salvezza. Se chi vede dubita con successo dell'illusione e lo comunica ad altri, ognuno di essi guadagna un tiro salvezza con bonus +4.

Invocazione

Gli incantesimi di invocazione manipolano l'energia o estraggono da una fonte di potere non vista per produrre un fine desiderato. Effettivamente, creano qualcosa dal nulla. Molti di questi incantesimi producono effetti spettacolari e gli incantesimi di invocazione possono infliggere notevoli quantità di danni.

Necromanzia

Gli incantesimi di necromanzia manipolano il potere della morte, della non vita e della forza vitale. Gli incantesimi che riguardano le creature non morte compongono gran parte di questa scuola.

Trasmutazione

Gli incantesimi di trasmutazione modificano le proprietà di alcune creature, cose o condizioni.

Metamorfosi: Un incantesimo di metamorfosi trasforma la propria forma in quella di un'altra creatura. Sebbene questi incantesimi facciano apparire come quella creatura, garantendo bonus +20 alle prove di Camuffare, non concedono i poteri o le capacità della creatura. Ogni incantesimo di metamorfosi permette di assumere la forma di un tipo specifico di creatura, garantendo dei bonus alle caratteristiche e un bonus all'armatura naturale. Inoltre, ogni incantesimo di metamorfosi concede altri benefici, compresi tipi di movimento, resistenze e sensi sviluppati. Se la forma scelta offre questi benefici, o capacità superiori dello stesso tipo, si ricevono i benefici indicati. Se la forma offre capacità inferiori dello stesso tipo, si riceve invece la capacità minore. La velocità base cambia in quella della nuova forma assunta. Se la forma garantisce una velocità di nuotare o scavare, si mantiene la facoltà di respirare anche

se nuota o scava. La CD per queste capacità è uguale alla CD dell'incantatore per l'incantesimo di metamorfosi usato per cambiare forma.

In aggiunta a questi benefici, si ottiene qualsiasi attacco naturale della creatura base, compresa la competenza negli stessi della creatura. Questi attacchi sono basati sul proprio bonus di attacco base, modificato da Forza o Destrezza come appropriato, e usano il proprio modificatore di Forza per determinare il bonus al danno.

Se l'incantesimo di metamorfosi causa un cambiamento di taglia, si applichino i modificatori di taglia come appropriato: i cambiamenti alla classe armatura, il bonus di attacco, il Bonus da Manovra in Combattimento e i modificatori a Furtività. I valori di caratteristica non vengono modificati dal cambiamento a meno che l'incantesimo non specifichi diversamente.

A meno che non sia indicato diversamente, gli incantesimi di metamorfosi non possono essere usati per diventare un individuo specifico. Sebbene si possano controllare molti dettagli e particolari, l'aspetto è sempre quello di un membro generico di quel tipo di creatura. Gli incantesimi di metamorfosi non possono essere usati per assumere la forma di una creatura con un archetipo o una versione avanzata di una creatura.

Quando si lancia un incantesimo di metamorfosi che cambia il proprio corpo in quello di una creatura di tipo animale, bestia magica, drago, elementale, parassita o vegetale, tutto il proprio equipaggiamento si fonde nel nuovo corpo. Gli oggetti che conferiscono bonus costanti e non hanno bisogno di essere attivati continuano a funzionare mentre sono fusi in questo modo (con la sola eccezione dei bonus di armatura, che cessano di funzionare). Gli oggetti che richiedono attivazione non possono essere usati mentre si mantiene la nuova forma. Mentre si è in questa forma, non è possibile lanciare incantesimi che richiedono componenti materiali (a meno che non si abbia il talento Escludere Materiali o Incantesimi Naturali), e si possono lanciare incantesimi con componenti somatiche o verbali solo se la forma scelta ha la capacità di parlare o di compiere quei gesti, come un drago. Altri incantesimi di metamorfosi potrebbero essere soggetti a restrizioni, se cambiano la forma in una molto diversa da quella originale (a discrezione del GM). Se l'equipaggiamento non si fonde nella nuova forma, si ridimensiona in modo da conformarsi ad essa.

Mentre si è sotto gli effetti di un incantesimo di metamorfosi, si perdono tutte le capacità straordinarie e soprannaturali che dipendono dalla forma originale (come fiuto, scurovisione e sensi acuti), così come qualsiasi attacco naturale e tipi di movimento posseduti dalla forma originale. Si perdono tutti i privilegi di classe che dipendono dalla forma, ma quelli che permettono di aggiungere peculiarità (come per gli stregoni che possono farsi crescere gli artigli) continuano a funzionare. Anche se molto può sembrare ovvio, il GM è l'arbitro finale di quali capacità che dipendono dalla forma sono perse quando si assume una nuova forma. La nuova forma potrebbe reintegrare qualcuna di queste capacità se sono possedute dalla nuova forma.

Si può essere sotto l'effetto di un solo incantesimo di metamorfosi alla volta. Se si è soggetti ad un nuovo incantesimo di metamorfosi (o si attiva un effetto di metamorfosi, come forma selvatica), si può decidere se esso abbia effetto o meno, sostituendo il precedente incantesimo. Inoltre, altri incantesimi che cambiano la taglia non hanno effetto mentre si è sotto l'effetto di un incantesimo di metamorfosi.

Se un incantesimo di metamorfosi è lanciato su una creatura più piccola di taglia Piccola o più grande di taglia Media, prima bisogna aggiustare le caratteristiche ad una di queste due taglie usando la tabella seguente e poi applicare i bonus garantiti dall'incantesimo di metamorfosi.

Taglia originale della creatura	For	Des	Cos	Taglia modificata
Piccolissima	+6	–6	—	Piccola
Minuta	+6	–4	—	Piccola
Minuscola	+4	–2	—	Piccola
Grande	–4	+2	–2	Media
Enorme	–8	+4	–4	Media
Mastodontica	–12	+4	–6	Media
Colossale	–16	+4	–8	Media

[Descrittore]

Nella stessa riga della scuola e sottoscuola, quando applicabile, si trova un descrittore che in qualche modo specifica ulteriormente la categoria dell'incantesimo. Alcuni incantesimi hanno più di un descrittore.

I descrittori sono acido, acqua, aria, bene, caotico, dipendente dal linguaggio, elettricità, forza, freddo, fuoco, influenza mentale, legale, luce, male, morte, oscurità, paura, sonoro e terra.

Molti di questi descrittori non hanno effetti di gioco di per sé, ma decidono come l'incantesimo interagisce con altri incantesimi, con capacità speciali, con creature insolite, con l'allineamento e così via.

Un incantesimo dipendente dal linguaggio utilizza un linguaggio comprensibile come strumento per la comunicazione. Se il bersaglio non è in grado di capire o sentire quello che un incantatore di un incantesimo dipendente dal linguaggio dice, l'incantesimo fallisce.

Un incantesimo di influenza mentale funziona solo contro creature con un punteggio di Intelligenza di 1 o superiore.

Livello

La riga successiva della descrizione di un incantesimo indica il livello dell'incantesimo, un numero tra 0 e

9 che definisce il relativo potere dell'incantesimo. Questo numero è preceduto da un elenco di classi che sono in grado di lanciare l'incantesimo. Il livello di un incantesimo influenza la CD dei tiri salvezza consentiti contro l'effetto.

Componenti

Le componenti di un incantesimo sono ciò che si deve fare o possedere per lanciarlo. La voce "Componenti" nella descrizione di un incantesimo include abbreviazioni che indicano che tipo di componenti necessita, seguite da specifiche componenti materiali e focus. Generalmente non è necessario preoccuparsi delle componenti, ma quando non si può usare una componente per qualche motivo o quando una componente materiale o focus è costosa, allora bisogna prestare loro attenzione.

Verbale (V): Una componente verbale è un incantamento parlato. Per fornire una componente verbale, si deve essere in grado di parlare ad alta voce. Un incantesimo *silenzio* o un bavaglio rovinano l'incantamento (e quindi l'incantesimo). Un incantatore che è stato assordato ha una probabilità del 20% di sprecare qualsiasi incantesimo con una componente verbale che tenti di lanciare.

Somatica (S): Una componente somatica è un movimento misurato e preciso della mano. È necessario avere almeno una mano libera per fornire una componente somatica.

Materiale (M): Una componente materiale è costituita da una o più sostanze fisiche od oggetti che vengono consumati dalle energie dell'incantesimo nel processo di lancio. A meno che non venga indicato un costo per una componente materiale, il costo è trascurabile. Non bisogna preoccuparsi di componenti materiali dal costo trascurabile. Si suppone che un incantatore abbia tutto ciò di cui ha bisogno se possiede una borsa per componenti incantesimi.

Focus (F): Una componente focus è un propulsore di qualche tipo. Diversamente da una componente materiale, un focus non viene consumato quando l'incantesimo è lanciato e può essere riutilizzato. Come con le componenti materiali, il costo per un focus è trascurabile a meno che non venga indicato un prezzo specifico. Si suppone che i focus di costo trascurabile stiano nella borsa per componenti degli incantesimi.

Focus divina (FD): Un focus divino è un oggetto di importanza spirituale. Il focus divino per un chierico o un paladino è un simbolo sacro appropriato alla fede del personaggio. Il focus divino di base per un druido o un ranger è un ramoscello di vischio o di agrifoglio, o di qualche altra pianta sacra.

Se la voce "Componenti" include F/FD o M/FD, la versione arcana dell'incantesimo ha un focus o una componente materiale (l'abbreviazione prima della barra) e la versione divina ha un focus divino (l'abbreviazione dopo la barra).

Tempo di lancio

Molti incantesimi hanno un tempo di lancio di 1 azione standard. Altri richiedono 1 round o di più, mentre pochi richiedono solo un'azione veloce.

Un incantesimo che richiede 1 round per essere lanciato è un'azione di round completo. Il suo effetto comincia appena prima dell'inizio del proprio turno nel round successivo a quello in cui si è cominciato a lanciare l'incantesimo. Si può agire normalmente dopo che l'incantesimo è completato. Un incantesimo che richiede 1 minuto per essere lanciato ha effetto appena prima del proprio turno 1 minuto più tardi (e per ognuno di questi 10 round si sta lanciando un incantesimo come azione di round completo, proprio come indicato sopra per tempi di lancio di 1 round). Queste azioni devono essere consecutive e ininterrotte, o l'incantesimo fallisce automaticamente.

Quando si inizia un incantesimo che richiede 1 round o più per essere lanciato, si deve continuare la concentrazione dal round attuale ad appena prima del proprio turno nel round successivo (almeno). Se si perde la concentrazione prima che sia completato il lancio, si perde l'incantesimo.

Un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione veloce non conta nel limite normale di un incantesimo per round. Tuttavia, si può lanciare un tale incantesimo solo una volta per round. Lanciare un incantesimo con un tempo di lancio di 1 azione gratuita non provoca attacchi di opportunità.

È necessario prendere tutte le decisioni pertinenti all'incantesimo (raggio di azione, bersaglio, area, effetto, versione ecc.) quando l'incantesimo ha effetto.

Raggio d'azione

Il raggio di azione di un incantesimo indica fino a che distanza si può arrivare da se stessi, come indicato nella voce Raggio di azione nella descrizione dell'incantesimo. Il raggio di azione di un incantesimo è la distanza massima da se stessi a cui può verificarsi l'effetto dell'incantesimo, così come la distanza massima a cui si può designare il punto di origine dell'incantesimo. Se una qualsiasi porzione d'area dell'incantesimo dovesse estendersi oltre il raggio di azione, quell'area è sprecata. I raggi di azione standard comprendono i seguenti:

Personale: L'incantesimo ha effetto solo sulla propria persona.

Contatto: È necessario toccare una creatura o un oggetto perché l'incantesimo abbia effetto su di esso. Un incantesimo a contatto che infligge danni può mettere a segno un colpo critico proprio come un'arma. Un incantesimo a contatto minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo. Alcuni incantesimi a contatto permettono di toccare più bersagli. Si possono toccare tutti i bersagli consenzienti che si riescono a raggiungere come parte del lancio, ma tutti i bersagli dell'incantesimo devono essere toccati nello stesso round in cui si finisce di lanciare l'incantesimo. Se l'incantesimo permette di toccare bersagli su un arco di round multipli, toccare 6 creature è un'azione di round completo.

Vicino: L'incantesimo può arrivare fino a 7,5 metri dalla propria persona. Il raggio di azione massimo aumenta di 1,5 metri ogni due livelli dell'incantatore completi.

Medio: L'incantesimo può arrivare fino a 30 metri + 3 metri per livello dell'incantatore.

Lungo: L'incantesimo può arrivare fino a 120 metri + 12 metri per livello dell'incantatore.

Illimitato: L'incantesimo può arrivare ovunque sullo stesso piano di esistenza.

Raggio di azione espresso in metri: Alcuni incantesimi non hanno categorie di raggio di azione standard, solo un raggio di azione espresso in metri.

Dirigere un incantesimo

Bisogna fare alcune scelte per decidere su chi abbia effetto o da dove sia originato l'effetto stesso, in base al tipo di incantesimo. La riga successiva nella descrizione di un incantesimo definisce il bersaglio (o bersagli) dell'incantesimo, il suo effetto o la sua area, come più appropriato.

Bersaglio o bersagli: Alcuni incantesimi hanno uno o più bersagli. Se possono lanciare questi incantesimi su creature o su oggetti, come indicato dall'incantesimo. Si deve essere in grado di vedere o toccare il bersaglio, e si deve scegliere specificamente quel bersaglio. Tuttavia, non è d'obbligo selezionare il bersaglio fino al momento in cui non si finisce di lanciare l'incantesimo,

Se il bersaglio di un incantesimo è l'incantatore (la descrizione dell'incantesimo ha una riga che recita "Bersaglio: se stessi"), questi non riceve un tiro salvezza e non si applica la resistenza agli incantesimi. Le voci "Tiro salvezza" e "Resistenza agli incantesimi" sono omesse da tali incantesimi.

Alcuni incantesimi sono ristretti ai soli bersagli consenzienti. Dichiararsi un bersaglio consenziente è possibile in qualsiasi momento (anche se si è impreparati o se non è il proprio turno). Le creature prive di sensi sono considerate automaticamente consenzienti, ma un personaggio che è cosciente ma immobile o indifeso

(come uno che è legato, accovacciato, in lotta, paralizzato, immobilizzato o stordito) non è automaticamente consenziente.

Alcuni incantesimi permettono di modificare la direzione dell'effetto verso nuovi bersagli o aree dopo aver lanciato l'incantesimo. Modificare la direzione di un incantesimo è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità.

Effetto: Alcuni incantesimi creano o evocano cose piuttosto che aver effetto su cose che sono già presenti.

Si deve designare la locazione in cui queste cose stanno per apparire, sia vedendola che definendola. Il raggio di azione determina quanto lontano può apparire un effetto, ma se l'effetto è mobile può muoversi indipendentemente dal raggio di azione dell'incantesimo.

Raggio: Alcuni effetti sono raggi. Si dirige il raggio come se si usasse un'arma a distanza, anche se di solito si compie un attacco di contatto a distanza piuttosto che un normale attacco a distanza. Come con un'arma a distanza, si può tirare nell'oscurità o a una creatura invisibile e sperare che si colpisca qualcosa. Non è necessario vedere la creatura che si cerca di colpire, come con un incantesimo con bersaglio. Creature o ostacoli che si frappongono, tuttavia, possono bloccare la linea della visuale o fornire copertura alla creatura presa di mira.

Se un incantesimo a raggio ha una durata, essa consiste nella durata dell'effetto che il raggio provoca, non nel tempo in cui persiste il raggio.

Se un incantesimo a raggio infligge danni, si può mettere a segno un colpo critico proprio come con un'arma. Un incantesimo a raggio minaccia un colpo critico con un tiro naturale di 20 e infligge danni raddoppiati con un colpo critico effettuato con successo.

Propagazione: Alcuni effetti, generalmente nubi e nebbie, si propagano da un punto di origine, che deve essere un'intersezione di quadretti. L'effetto può estendersi dietro agli angoli e nelle aree non visibili. È possibile immaginare la distanza dall'attuale distanza percorsa, prendendo in considerazione le svolte dell'effetto che l'incantesimo compie. Quando si determina la distanza per gli effetti di propagazione, si deve considerare il percorso attorno ai muri, non attraverso di essi. Come con il movimento, non bisogna tracciare diagonali attraverso gli angoli. È necessario designare il punto di origine per un tale effetto, ma non è obbligatorio avere linea di effetto per tutte le porzioni di effetto (vedi sotto).

Area: Alcuni incantesimi hanno effetto su un'area. Qualche volta un incantesimo descrive un'area particolarmente definita, ma di solito un'area rientra in una delle categorie definite più avanti.

Indipendentemente dalla forma dell'area, si seleziona dove comincia l'incantesimo, ma diversamente non si controlla su quali creature od oggetti abbia effetto l'incantesimo. Il punto di origine di un incantesimo è sempre un'intersezione

di quadretti. Quando si determina se una certa creatura è all'interno dell'area di un incantesimo, si deve contare la distanza dal punto di origine in quadretti come quando si muove un personaggio o quando si determina il raggio di azione di un attacco a distanza. La sola differenza è che invece di contare dal centro di un quadretto al centro del quadretto successivo, si conta da un'intersezione all'altra.

Si può contare in diagonale attraverso un quadretto, ma non bisogna dimenticare che ogni seconda diagonale conta come 2 quadretti di distanza. Se l'estremità più lontana di un quadretto è all'interno dell'area dell'incantesimo, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto è all'interno dell'area dell'incantesimo. Tuttavia, se l'area dell'incantesimo tocca solo l'estremità più vicina di un quadretto, qualsiasi cosa all'interno di quel quadretto non subisce l'effetto dell'incantesimo.

Esplosione, emanazione o propagazione: Molti incantesimi che hanno effetto su un'area funzionano come un'esplosione, un'emanazione o una propagazione. In ogni caso, si seleziona il punto di origine dell'incantesimo e si misura il suo effetto da quel punto.

Un incantesimo a esplosione ha effetto su qualsiasi cosa si trovi nella sua area, comprese anche le creature non visibili. Non può colpire creature con copertura totale dal suo punto di origine (in altre parole, i suoi effetti non si estendono dietro agli angoli). La forma base per un effetto di esplosione è una sfera, ma alcuni incantesimi a esplosione sono descritti specificamente come a forma di cono. L'area di un'esplosione definisce quanto lontano dal punto di origine si estende l'effetto dell'incantesimo.

Un incantesimo a emanazione funziona come un incantesimo a esplosione, tranne che l'effetto continua a irradiarsi dal punto di origine per la durata dell'incantesimo. La maggior parte delle emanazioni sono coni o sfere.

Un incantesimo a propagazione si propaga come un'esplosione ma può girare dietro gli angoli. Si seleziona il punto di origine e l'incantesimo si propaga per una certa distanza in tutte le direzioni. È possibile immaginare l'area che l'effetto dell'incantesimo riempie prendendo in considerazione tutte le svolte che compie l'effetto dell'incantesimo.

Cono, cilindro, linea o sfera: Molti incantesimi che hanno effetto su un'area presentano una forma particolare.

Un incantesimo con un'area a cono si espande dall'incantatore in un quarto di cerchio nella direzione da lui designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto in cui ci si trova e si amplia man mano che continua. Molti coni sono esplosioni o emanazioni (vedi sopra) e quindi non girano intorno agli angoli.

Quando si lancia un incantesimo a forma di cilindro, si seleziona il punto di origine dell'incantesimo. Questo punto è il centro di un cerchio orizzontale e l'incantesimo si sprigiona dal cerchio riempiendo un cilindro. Un incantesimo con area a cilindro ignora qualsiasi ostacolo all'interno della sua area.

Un incantesimo con area a linea si propaga da sè in una linea nella direzione designata. Parte da qualsiasi angolo del quadretto in cui ci si trova e si estende fino al limite del suo raggio di azione o fino a che non colpisce una barriera che blocca la linea di effetto. Un incantesimo a forma di linea ha effetto su tutte le creature nei quadretti attraversati dalla linea.

Un incantesimo a forma di sfera si espande dal suo punto di origine fino a riempire un'area sferica. Le sfere possono essere esplosioni, emanazioni o propagazioni.

Creature: Un incantesimo con questo tipo di area ha effetto direttamente sulle creature (come un incantesimo con bersaglio), ma agisce su tutte le creature in un'area di qualche tipo piuttosto che su singole creature selezionate. L'area può essere un'esplosione sferica, un'esplosione a forma di cono o di qualche altra forma.

Molti incantesimi hanno effetto su "creature viventi", che significa tutte le creature tranne costrutti e non morti. Le creature nell'area dell'incantesimo che non sono del tipo appropriato non rientrano fra le creature colpite.

Oggetti: Un incantesimo con questo tipo di area ha effetto su oggetti entro un'area selezionata (come Creature sopra, ma con effetto su oggetti invece che su creature).

Altro: Un incantesimo può avere un'area unica, come indicato nella sua descrizione.

(F) Formabile: Se una voce "Area" o "Effetto" finisce con "(F)", è possibile dare forma all'incantesimo. Un effetto o un'area formati non possono avere dimensioni inferiori a 3 metri. Molti effetti o aree sono dati come cubi per rendere facile modellarli in forme irregolari. Volumi tridimensionali sono molto spesso necessari per definire effetti e aree sommerse o aeree.

Linea di effetto: Una linea di effetto è un percorso dritto e senza ostacoli che indica su cosa può avere effetto un incantesimo. Una linea di effetto è annullata da una solida barriera. È come una linea di visuale per armi a distanza, ma non è bloccata da nebbia, oscurità e altri fattori che limitano la normale visuale.

È necessario avere una linea di effetto sgombra verso qualsiasi bersaglio contro cui si lancia un incantesimo o verso qualsiasi spazio in cui si vuole creare un effetto. È necessario avere una linea di effetto sgombra al punto di origine di qualsiasi incantesimo si lanci.

Per esplosioni, coni, cilindri o emanazioni, l'incantesimo ha effetto solo su aree, creature o oggetti che possiedono una linea di effetto dalla loro origine (il punto centrale di un'esplosione sferica, il punto di origine di un'esplosione a cono, il cerchio di un cilindro o il punto di origine di un'emanazione).

Una barriera, altrimenti solida, con un buco di almeno 9 dm² non blocca la linea di effetto di un incantesimo. Una tale apertura fa sì che gli 1,5 metri di muro che contengono il buco non siano più considerati una barriera per quanto concerne la linea di effetto di un incantesimo.

Durata

La voce "Durata" dell'incantesimo indica quanto a lungo dura l'energia magica dell'incantesimo.

Durate a tempo: Molte delle durate sono misurate in round, minuti, ore o qualche altro incremento. Quando finisce il tempo, la magia scompare e termina l'incantesimo. Se la durata di un incantesimo è variabile, la durata è determina di nascosto, in modo che l'incantatore non sappia realmente quanto durano gli effetti dell'incantesimo.

Istantanea: L'energia dell'incantesimo viene e va nell'istante in cui si lancia l'incantesimo, anche se le conseguenze possono essere di lunga durata.

Permanente: L'energia rimane per tutto il tempo in cui dura l'effetto. Questo significa che l'incantesimo è vulnerabile a *dissolvi magie*.

Concentrazione: L'incantesimo dura per tutto il tempo in cui ci si concentra su di esso. Concentrarsi per mantenere un incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Qualsiasi cosa che possa interrompere la concentrazione quando si lancia un incantesimo può anche interromperla mentre se ne mantiene uno, provocando la fine dell'incantesimo. Vedi concentrazione a pag. 216. Non è possibile lanciare un incantesimo mentre ci si concentra su un altro. Talvolta un incantesimo dura per un breve momento, dopo che è terminata la concentrazione.

Soggetti, effetti e aree: Se l'incantesimo ha effetto direttamente su creature, il risultato si sposta con i soggetti per la durata dell'incantesimo. Se l'incantesimo crea un effetto, l'effetto prosegue per il tempo della durata. L'effetto può muoversi o rimanere fermo. Tali effetti possono essere distrutti prima che termini la loro durata. Se l'incantesimo ha effetto su un'area, allora l'incantesimo rimane con quell'area per la sua intera durata.

Le creature diventano soggette all'incantesimo quando entrano nell'area e non lo sono più non appena si allontanano dall'area.

Incantesimi a contatto e conservare la carica: In molti casi, se non si scarica un incantesimo a contatto nel round in cui si lancia, si può conservare la carica (posporre la scarica dell'incantesimo) a tempo indefinito. Si possono effettuare attacchi a contatto round dopo round, finché l'incantesimo non si scarica. Se si lancia un altro incantesimo, l'incantesimo a contatto scompare.

Alcuni incantesimi a contatto permettono di toccare più bersagli come parte dell'incantesimo. Non è possibile conservare la carica per tali incantesimi: si devono toccare tutti i bersagli dell'incantesimo lo stesso round in cui si finisce di lanciare l'incantesimo.

Scarica: Occasionalmente un incantesimo permane per una durata fissa o finché non viene attivato o scaricato.

(I) Interrompere: Se la voce "Durata" termina con "(I)", si può interrompere l'incantesimo a piacere. Bisogna trovarsi all'interno del raggio di azione dell'effetto dell'incantesimo e pronunciare parole di interruzione, che di solito sono una forma modificata della componente verbale dell'incantesimo. Se l'incantesimo non ha componente verbale, si interrompe l'effetto con un gesto. Interrompere un incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Un incantesimo che dipende dalla concentrazione può essere interrotto per la sua stessa natura, e interromperlo non richiede un'azione, dal momento che tutto ciò che bisogna fare per terminare l'incantesimo è interrompere la concentrazione nel proprio turno.

Tiro salvezza

Generalmente un incantesimo che infligge danni permette a un bersaglio di effettuare un tiro salvezza per evitare in parte o interamente l'effetto. La voce Tiro salvezza nella descrizione di un incantesimo indica quale tipo di tiro salvezza permette l'incantesimo e descrive come funzionano i tiri salvezza contro l'incantesimo.

Negare: L'incantesimo non ha effetto su un soggetto che ha effettuato un tiro salvezza con successo.

Parziale: L'incantesimo provoca un effetto sul suo soggetto. Un tiro salvezza riuscito significa che si verifica qualche altro effetto minore.

Dimezza: L'incantesimo infligge danni e un tiro salvezza riuscito dimezza i danni subiti (approssimati per difetto).

Nessuno: Non è permesso alcun tiro salvezza.

Dubitare: Un tiro salvezza riuscito permette al soggetto di ignorare l'effetto dell'incantesimo.

(oggetto): L'incantesimo può essere lanciato su oggetti, che ottengono tiri salvezza solo se sono magici o se sono custoditi (tenuti, indossati, in mano ecc.) da una creatura che resiste all'incantesimo, nel qual caso l'oggetto ottiene il bonus ai tiri salvezza della creatura a meno che il suo bonus non sia maggiore. Questa annotazione non significa che l'incantesimo possa essere lanciato solo su oggetti. Alcuni incantesimi di questo tipo possono essere lanciati su creature od oggetti. I bonus ai tiri salvezza di un oggetto magico sono ognuno pari a 2 + metà del livello dell'incantatore dell'oggetto.

(innocuo): L'incantesimo di solito è benefico, non dannoso, ma una creatura mirata può tentare un tiro salvezza se lo desidera.

Classe Difficoltà del tiro salvezza: Un tiro salvezza contro un incantesimo ha una CD di 10 + il livello dell'incantesimo + il proprio bonus di caratteristica rilevante (Intelligenza per i maghi, Carisma per stregoni, paladini o bardi, Saggezza per chierici, druidi o ranger). Il livello di un incantesimo può variare in base alla propria classe d'incantatore. Bisogna sempre utilizzare il livello dell'incantesimo applicabile alla propria classe d'incantatore.

Superare un tiro salvezza con successo: Una creatura che supera un tiro salvezza con successo contro un incantesimo senza evidenti effetti fisici sente una forza ostile o un formicolio, ma non può dedurre l'esatta natura dell'attacco.

Tabella 9-2: Oggetti influenzati da attacchi magici

Ordine*	Oggetto
1°	Scudo
2°	Armatura
3°	Elmo, cappello o fascia magici
4°	Oggetto in mano (compresa arma, bacchetta ecc.)
5°	Mantello magico
6°	Arma riposta o nel fodero
7°	Bracciali magici
8°	Abiti magici
9°	Gioielli magici (compresi anelli)
10°	Qualsiasi altra cosa

* In ordine dal più probabile ad essere colpito al meno probabile.

Allo stesso modo, se una creatura supera un tiro salvezza con successo contro un incantesimo con bersaglio, si percepisce il fallimento dell'incantesimo. Non si percepisce quando le creature superano con successo tiri salvezza contro incantesimi a effetto e ad area.

Fallimenti e successi automatici: Un 1 naturale (sul d20 esce 1) in un tiro salvezza è sempre un fallimento, e l'incantesimo potrebbe infliggere danni a oggetti esposti (vedi Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza, sotto). Un 20 naturale (sul d20 esce 20) è sempre un successo.

Rinunciare volontariamente ad un tiro salvezza: Una creatura può volontariamente rinunciare ad un tiro salvezza e accettare volentieri il risultato di un incantesimo. Anche un personaggio con una resistenza speciale alla magia può sopprimere questa qualità.

Oggetti che sopravvivono dopo un tiro salvezza: A meno che la descrizione dell'incantesimo non specifichi diversamente, si suppone che tutti gli oggetti trasportati o indossati da una creatura sopravvivano a un attacco magico. Tuttavia, se una creatura tira un 1 naturale con il suo tiro salvezza contro l'effetto, un oggetto esposto viene danneggiato (se l'attacco può danneggiare oggetti). Fate riferimento alla Tabella 9–2: Oggetti influenzati da attacchi magici. Determinate quali quattro oggetti trasportati o indossati dalla creatura hanno maggiori probabilità di essere colpiti e tirare a caso tra di loro. L'oggetto determinato casualmente deve effettuare un tiro salvezza contro la forma di attacco e subisce qualsiasi danno infligga l'attacco.

Se un oggetto non è trasportato o indossato e non è magico, non ottiene un tiro salvezza. Subisce semplicemente il danno appropriato.

Resistenza agli incantesimi

La resistenza agli incantesimi è una speciale capacità difensiva. Se un incantesimo è soggetto alla resistenza agli incantesimi di una creatura, si deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + il livello dell'incantatore) almeno pari alla resistenza agli incantesimi della creatura perché quest'ultima subisca l'effetto dell'incantesimo. La resistenza agli incantesimi del difensore è come una Classe Armatura contro attacchi magici. Includere qualsiasi modificatore al livello dell'incantatore per questa prova di livello dell'incantatore.

La voce Resistenza agli incantesimi e la descrizione dell'incantesimo indicano se la resistenza agli incantesimi protegge le creature da quell'incantesimo. In molti casi, la resistenza agli incantesimi si applica solo quando una creatura resistente è il bersaglio dell'incantesimo, non quando una creatura resistente incontra un incantesimo che è già attivo.

I termini "oggetto" e "innocuo" sono già stati esposti per i tiri salvezza. Una creatura con resistenza agli incantesimi deve volontariamente abbassare la resistenza (un'azione standard) per poter ricevere gli effetti di un incantesimo indicato come "innocuo". In tal caso, non è necessario effettuare la prova di livello dell'incantatore descritta sopra.

Testo descrittivo

Questa porzione della descrizione dell'incantesimo specifica cosa fa l'incantesimo e come funziona. Se una delle voci precedenti riportava "vedi testo", quella particolare voce viene spiegata dettagliatamente in questa sezione.

Incantesimi arcani

Maghi, stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani. In confronto agli incantesimi divini, gli incantesimi arcani hanno maggiori probabilità di produrre risultati più vistosi.

Slot incantesimi: Le varie tabelle delle classi dei personaggi mostrano quanti incantesimi di ogni livello può lanciare un personaggio al giorno. Questi spazi per incantesimi giornalieri sono chiamati slot incantesimi. Un incantatore ha sempre la possibilità di riempire uno slot incantesimo di livello superiore con un incantesimo di livello inferiore. Un incantatore a cui manchi un punteggio di caratteristica abbastanza alto per lanciare incantesimi che sarebbero altrimenti alla sua portata ha comunque gli slot, ma deve riempirli con incantesimi di livello inferiore.

Preparare incantesimi da mago

Il livello di un mago limita il numero di incantesimi che può preparare e lanciare. Un alto punteggio di Intelligenza di un mago potrebbe permettergli di preparare alcuni incantesimi extra. Può preparare lo stesso incantesimo più di una volta, ma ogni preparazione conta come un incantesimo per il suo limite giornaliero. Per preparare un incantesimo arcano il mago deve avere un punteggio di Intelligenza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo.

Riposo: Per preparare i suoi incantesimi giornalieri, un mago deve avere la mente libera. Per questo motivo, deve

prima dormire per 8 ore. Non è obbligato a dormire per ogni minuto di quel tempo, ma deve astenersi da movimento, combattimento, lancio di incantesimi, uso di abilità, conversazione o qualsiasi altra attività fisica o mentale abbastanza faticosa durante il periodo di riposo. Se il riposo di un mago viene interrotto, ogni interruzione aggiunge 1 ora al tempo totale in cui deve riposare per avere la mente libera, e il mago deve avere almeno 1 ora di riposo ininterrotto immediatamente prima di preparare i suoi incantesimi. Se il personaggio non ha bisogno di dormire per qualche ragione, deve comunque avere 8 ore di calma riposante prima di preparare qualsiasi incantesimo.

Limite di lancio recente/Interruzioni del riposo: Se un mago ha lanciato incantesimi recentemente, questo prosciugamento delle sue risorse riduce la sua capacità di preparare nuovi incantesimi. Quando prepara gli incantesimi per il nuovo giorno, tutti gli incantesimi che ha lanciato nelle ultime 8 ore contano nel suo limite giornaliero.

Ambiente di preparazione: Per preparare qualsiasi incantesimo, un mago deve avere abbastanza pace, calma e comodità che gli permettano un'adeguata concentrazione. L'ambiente intorno al mago non deve essere lussuoso, ma deve essere privo di distrazioni palesi. L'esposizione a condizioni atmosferiche inclementi impedisce la concentrazione necessaria, come qualsiasi ferita o tiro salvezza fallito che il personaggio potrebbe subire mentre studia. I maghi, inoltre, devono avere accesso ai loro libri degli incantesimi da cui studiare e luce sufficiente per leggerli. C'è però un'eccezione: un mago può preparare un incantesimo *lettura del magico* anche senza un libro.

Tempo di preparazione degli incantesimi: Dopo essersi riposato, un mago deve studiare il suo libro degli incantesimi per preparare qualsiasi incantesimo quel giorno. Se il personaggio vuole preparare tutti i suoi incantesimi, impiega 1 ora. Per preparare qualche porzione inferiore della sua capacità giornaliera impiega una quantità di tempo proporzionalmente più breve, ma comunque almeno 15 minuti, il tempo minimo richiesto per raggiungere l'appropriato stato mentale.

Selezione e preparazione incantesimi: Fino a che non prepara gli incantesimi dal suo libro degli incantesimi, i soli incantesimi che un mago ha a disposizione da lanciare sono quelli che aveva già preparato dal giorno precedente e non ancora usato. Durante il periodo di studio, un mago sceglie quali incantesimi preparare. Se un mago ha già degli incantesimi preparati (dal giorno prima) che non ha lanciato, può abbandonarne alcuni o tutti per fare posto a nuovi incantesimi.

Quando prepara gli incantesimi per quel giorno, il mago può lasciare alcuni slot incantesimi vuoti. Più tardi in quel giorno, il mago può ripetere il processo di preparazione tutte le volte che vuole, tempo e circostanze permettendo. Durante queste sessioni extra di preparazione, il mago può riempire questi slot incantesimi inutilizzati. Tuttavia, non può abbandonare un incantesimo preparato in precedenza per sostituirlo con un altro o riempire uno slot che è vuoto poiché nel frattempo ha lanciato un incantesimo. Quel tipo di preparazione richiede una mente fresca e riposata. Come la prima sessione del giorno, questa preparazione dura almeno 15 minuti e anche di più se il mago prepara più di un quarto dei suoi incantesimi.

Conservazione di un incantesimo preparato: Una volta che un mago prepara un incantesimo, rimane nella sua mente come un incantesimo quasi lanciato fino a quando non usa le componenti prescritte per completarlo e attivarlo o fino a che non lo abbandona. Certi altri avvenimenti, come gli effetti di oggetti magici o gli attacchi speciali da parte di mostri, possono spazzare via un incantesimo preparato dalla mente di un personaggio.

Morte e conservazione incantesimo preparato: Se un incantatore muore, tutti gli incantesimi preparati immagazzinati nella sua mente vengono spazzati via. La magia potente (come *rianimare morti, resurrezione* o *resurrezione pura*) può recuperare l'energia persa quando recupera il personaggio.

Scritti magici arcani

Per riportare un incantesimo arcano in forma scritta, un personaggio utilizza una complessa notazione che descrive le forze magiche coinvolte nell'incantesimo. Chi scrive utilizza lo stesso sistema indipendentemente dal suo linguaggio o cultura nativi. Tuttavia, ogni personaggio usa il sistema a modo suo. La scrittura magica di un'altra persona rimane incomprensibile anche per il mago più potente, fino a che non trova il tempo di studiarla e decifrarla.

Per decifrare uno scritto magico arcano (come un singolo incantesimo in forma scritta nel libro degli incantesimi di un altro o in una pergamena), un personaggio deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + il livello dell'incantesimo). Se fallisce la prova di abilità, il personaggio non può tentare di leggere quel particolare incantesimo fino al giorno seguente. Un incantesimo *lettura del magico* decifra automaticamente uno scritto magico senza la prova di abilità. Se la persona che ha creato lo scritto magico è a disposizione per aiutare chi legge, la riuscita è comunque automatica.

Una volta che un personaggio decifra un particolare scritto magico, non ha bisogno di decifrarlo di nuovo. Decifrare uno scritto magico permette a chi legge di identificare l'incantesimo, e gli dà qualche idea dei suoi effetti (come spiegato nella descrizione dell'incantesimo). Se lo scritto magico era una pergamena e il lettore può lanciare incantesimi arcani, può tentare di usare la pergamena.

Incantesimi da mago e libri degli incantesimi in prestito

Un mago può utilizzare un libro degli incantesimi in prestito per preparare un incantesimo che conosce già e che ha riportato nel suo libro degli incantesimi, ma il processo di preparazione non è assicurato.

Per prima cosa, il mago deve decifrare la scrittura nel libro (vedi sopra, Scritti magici arcani). Una volta che un incantesimo dal libro di un altro incantatore è stato decifrato, il lettore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo) per preparare l'incantesimo. Se la prova riesce, il mago può preparare l'incantesimo.

Deve ripetere la prova per preparare di nuovo l'incantesimo, indipendentemente da quante volte l'ha già preparato in precedenza. Se la prova fallisce, non può tentare di preparare di nuovo l'incantesimo dalla stessa fonte fino al giorno dopo. Comunque, come spiegato sopra, non ha bisogno di ripetere la prova per decifrarlo.

Aggiungere incantesimi al libro degli incantesimi del mago

I maghi possono aggiungere nuovi incantesimi ai loro libri degli incantesimi in molti modi. Se un mago ha scelto di specializzarsi in una scuola di magia, può imparare gli incantesimi solo dalle scuole che può lanciare.

Incantesimi guadagnati ad un nuovo livello: I maghi compiono un certo numero di ricerche sugli incantesimi tra un'avventura e l'altra. Ogni volta che un personaggio raggiunge un nuovo livello come mago, guadagna due incantesimi a scelta da aggiungere al suo libro degli incantesimi. I due incantesimi gratuiti devono essere di livelli che il mago può lanciare. Se ha scelto di specializzarsi in una scuola di magia, uno dei due incantesimi gratuiti deve essere della scuola di specializzazione del mago.

Incantesimi copiati dal libro degli incantesimi di un altro o da una pergamena: Un mago può anche aggiungere un incantesimo al suo libro ogni volta che ne trova uno su una pergamena magica o nel libro degli incantesimi di un altro mago. Indipendentemente dalla fonte dell'incantesimo, il mago deve prima decifrare la scrittura magica (vedi sopra, Scritti magici arcani). Quindi, deve trascorrere un'ora a studiare l'incantesimo. Alla fine dell'ora, deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Un mago che si è specializzato in una scuola di incantesimi guadagna bonus +2 alla prova di Sapienza Magica se il nuovo incantesimo è della sua scuola di specializzazione. Se supera la prova, il mago comprende l'incantesimo e può copiarlo nel suo libro degli incantesimi (vedi sotto, Scrivere un nuovo incantesimo nel libro). Il processo lascia il libro da cui è stato copiato intatto, ma un incantesimo copiato con successo da una pergamena magica scompare dalla pergamena.

Se la prova fallisce, il mago non può capire o copiare l'incantesimo. Non può tentare di impararlo o copiarlo di nuovo fino a quando non guadagna un altro grado in Sapienza Magica. Un incantesimo che stava per essere copiato da una pergamena non scompare dalla pergamena se si fallisce la prova di Sapienza Magica.

In molti casi i maghi chiedono un compenso per il privilegio di copiare incantesimi dai loro libri degli incantesimi. Questo compenso di solito è pari alla metà del costo per scrivere l'incantesimo in un libro degli incantesimi (vedi sotto, Scrivere un nuovo incantesimo nel libro). Incantesimi rari o unici possono costare molto di più.

Ricerche indipendenti: Un mago può anche cercare un incantesimo in modo indipendente, duplicando un incantesimo esistente o creandone uno completamente nuovo. Il costo ed il tempo necessario per ricercare un nuovo incantesimo sono lasciati al GM, ma la ricerca dovrebbe durare almeno 1 settimana e costare almeno 1.000 mo per livello dell'incantesimo ricercato. Essa potrebbe anche richiedere alcune prove di Sapienza Magica e di Conoscenze (arcane).

Scrivere un nuovo incantesimo nel libro

Una volta che un mago comprende un nuovo incantesimo, può riportarlo nel suo libro degli incantesimi.

Tempo: Il processo richiede 1 ora per livello dell'incantesimo. I trucchetti (incantesimi di livello 0) richiedono 20 minuti per essere scritti.

Spazio nel libro degli incantesimi: Un incantesimo occupa fino a una pagina del libro degli incantesimi per livello dell'incantesimo. Anche un incantesimo di livello 0 (trucchetto) occupa una pagina. Un libro degli incantesimi ha 100 pagine.

Materiali e costi: I costi per scrivere un nuovo incantesimo nel proprio libro degli incantesimi dipendono dal livello dell'incantesimo, come indicato nella tabella seguente. Da notare che un mago non deve pagare questi costi in tempo e denaro per gli incantesimi che guadagna gratuitamente ad ogni nuovo livello.

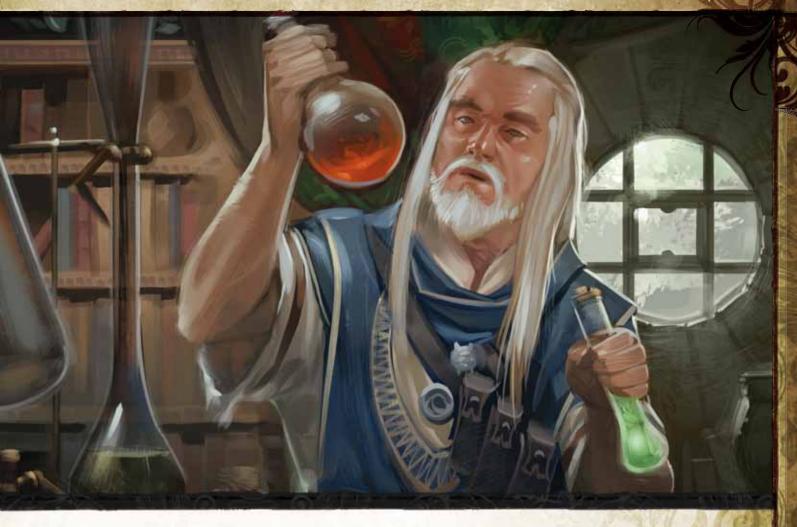
Livello incantesimo	Costo trascrizione	Livello incantesimo	Costo trascrizione
0	5 mo	5	250 mo
1	10 mo	6	360 mo
2	40 mo	7	490 mo
3	90 mo	8	640 mo
4	160 mo	9	810 mo

Sostituire e copiare libri degli incantesimi

Un mago può usare la procedura per imparare un incantesimo per ricostruire un libro degli incantesimi perso. Se ha già un incantesimo particolare preparato, può scriverlo direttamente in un nuovo libro allo stesso costo richiesto per trascrivere un incantesimo in un libro.

Il processo cancella l'incantesimo preparato dalla sua mente, proprio come se lo avesse lanciato.

Se non ha l'incantesimo preparato, può prepararlo da un libro degli incantesimi in prestito e quindi scriverlo nel nuovo libro.

Per duplicare un libro degli incantesimi esistente, si usa la stessa procedura che per sostituirlo, tranne per il fatto

che il compito è molto più semplice. Il tempo richiesto e il costo per pagina sono dimezzati.

Vendere un libro degli incantesimi

I libri degli incantesimi sottratti possono essere venduti per un ammontare pari alla metà del costo per acquistare e scrivervi all'interno gli incantesimi.

Stregoni e bardi

Stregoni e bardi lanciano incantesimi arcani, ma non hanno libri degli incantesimi e non preparano incantesimi. Il loro livello di classe limita il numero di incantesimi che possono lanciare (vedi le corrispondenti descrizioni della classe). Un alto punteggio di Carisma permette loro di lanciare alcuni incantesimi extra. I membri di entrambe le classi devono avere un punteggio di Carisma di almeno 10 + il livello dell'incantesimo per lanciare l'incantesimo.

Preparazione giornaliera degli incantesimi: Ogni giorno, stregoni e bardi devono concentrare la mente sul compito di lanciare i loro incantesimi. Uno stregone o un bardo hanno bisogno di 8 ore di riposo (proprio come un mago), dopo le quali passano 15 minuti a concentrarsi (un bardo deve cantare, recitare o suonare, uno strumento di qualche tipo mentre si concentra). Durante questo periodo, lo stregone o il bardo preparano la mente a lanciare la loro quantità giornaliera di incantesimi. Senza questo periodo per riprendersi, il personaggio non riguadagna gli slot incantesimi che ha usato il giorno prima.

Limite di lancio recente: Come per i maghi, tutti gli incantesimi lanciati nelle ultime 8 ore contano nel limite giornaliero dello stregone e del bardo.

Aggiungere incantesimi al repertorio di uno stregone o di un bardo: Uno stregone o un bardo guadagnano incantesimi ogni volta che raggiungono un nuovo livello nella loro classe e non li guadagnano in nessun altro modo. Quando guadagnano un nuovo livello, bisogna consultare la Tabella 3–4 oppure la Tabella 3–16 per sapere quanti incantesimi conoscono ora dalla loro lista degli incantesimi. Con il permesso del GM, stregoni e bardi possono anche selezionare gli incantesimi che guadagnano da nuovi e insoliti incantesimi di cui hanno appreso qualcosa durante il gioco.

Incantesimi divini

Chierici, druidi, paladini esperti e ranger esperti possono lanciare incantesimi divini. Diversamente dagli

incantesimi arcani, gli incantesimi divini traggono potere da una fonte divina. I chierici acquisiscono potere magico dalle divinità o da forze divine. La forza divina della natura dà potere agli incantesimi di druidi e ranger. Le forze divine della legge e del bene danno potere agli incantesimi del paladino. Gli incantesimi divini tendono a focalizzarsi sulla guarigione e la protezione, e ad essere meno appariscenti, distruttivi e dirompenti degli incantesimi arcani.

Preparare incantesimi divini

Gli incantatori divini preparano i loro incantesimi prevalentemente nello stesso modo dei maghi, ma con qualche differenza. La caratteristica rilevante per gli incantesimi divini è la Saggezza (Carisma per i paladini). Per preparare un incantesimo divino, un personaggio deve avere un punteggio di Saggezza (Carisma per i paladini) pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Allo stesso modo, gli incantesimi bonus sono basati sulla Saggezza.

Momento del giorno: Un incantatore divino sceglie e prepara gli incantesimi in anticipo, come fa un mago. Però, un incantatore divino non ha bisogno di un periodo di riposo per preparare gli incantesimi. Invece, il personaggio sceglie un particolare momento del giorno per pregare e ricevere gli incantesimi. Questo momento di solito è associato con qualche avvenimento giornaliero. Se un qualche avvenimento impedisce al personaggio di pregare al momento opportuno, deve farlo il più presto possibile. Se il personaggio non si ferma a pregare per gli incantesimi alla prima opportunità, deve aspettare fino al giorno successivo per preparare gli incantesimi.

Selezione e preparazione incantesimi: Un incantatore divino seleziona e prepara gli incantesimi in anticipo con la preghiera e la meditazione in un momento particolare della giornata. Il tempo richiesto per preparare incantesimi è lo stesso del mago (1 ora), come lo è la necessità di un ambiente relativamente tranquillo. Quando prepara gli incantesimi giornalieri, un chierico può lasciare qualche slot incantesimo vuoto. Più avanti durante il giorno può ripetere il processo di preparazione tutte le volte che vuole. Durante queste sessioni extra di preparazione, può riempire gli slot lasciati vuoti. Tuttavia non può riempire uno slot che è vuoto perché ha lanciato un incantesimo o abbandonato un incantesimo preparato in precedenza. Come la prima sessione, questa preparazione dura 15 minuti, o più se il chierico deve preparare più di un quarto dei suoi incantesimi. Gli incantatori divini non richiedono libri degli incantesimi.

Tuttavia, la selezione di incantesimi di un personaggio è limitata agli incantesimi nella lista della sua classe. Chierici, druidi, paladini e ranger hanno liste di incantesimi separati. I chierici hanno anche accesso a due domini determinati durante la creazione del personaggio. Ogni dominio dà al chierico accesso a capacità speciali ed incantesimi bonus.

Slot incantesimi: Le tabelle delle classi dei personaggi mostrano quanti incantesimi di ogni livello può lanciare un personaggio al giorno. Questi spazi per incantesimi giornalieri sono chiamati slot incantesimi. Un incantatore ha sempre la possibilità di riempire uno slot incantesimo di livello superiore con un incantesimo di livello inferiore.

Un incantatore a cui manchi un punteggio di caratteristica abbastanza alto per lanciare incantesimi che sarebbero altrimenti alla sua portata ha comunque gli slot, ma deve riempirli con incantesimi di livello inferiore.

Limite di lancio recente: Come con gli incantesimi arcani, al momento della preparazione qualsiasi incantesimo lanciato nelle 8 ore precedenti conta nel numero di incantesimi che possono essere preparati.

Lancio spontaneo di incantesimi curare e infliggere: Un chierico buono (o un chierico di una divinità buona) può lanciare spontaneamente un incantesimo curare al posto di un incantesimo preparato dello stesso livello o superiore, ma non al posto di un incantesimo di dominio. Un chierico malvagio (o un chierico di una divinità malvagia) può lanciare spontaneamente un incantesimo infliggere al posto di un incantesimo preparato (uno che non sia di dominio) dello stesso livello o superiore. Ogni chierico neutrale di una divinità neutrale lancia spontaneamente incantesimi curare come un chierico buono oppure incantesimi infliggere come un chierico malvagio, in base a quale opzione ha scelto il giocatore quando ha creato il personaggio. L'energia divina dell'incantesimo che l'incantesimo curare o infliggere sostituisce è convertita nell'incantesimo curare o infliggere come se quell'incantesimo fosse stato preparato fin dall'inizio.

Lancio spontaneo di incantesimi evoca alleato naturale: Un druido può lanciare spontaneamente un incantesimo *evoca alleato naturale* al posto di un incantesimo preparato dello stesso livello o superiore. L'energia divina dell'incantesimo che l'incantesimo *evoca alleato naturale* sostituisce è convertita nell'incantesimo evoca come se quell'incantesimo fosse stato preparato fin dall'inizio.

Scritti magici divini

Gli incantesimi divini possono essere scritti e decifrati proprio come gli incantesimi arcani (vedi Scritti magici arcani). Una prova di Sapienza Magica può decifrare la scrittura magica divina e identificarla. Tuttavia, solo i personaggi che hanno l'incantesimo in questione (nella sua forma divina) nelle loro liste di incantesimi basati sulla classe possono lanciare un incantesimo divino da una pergamena.

Nuovi incantesimi divini

Gli incantatori divini molto spesso guadagnano nuovi incantesimi in uno dei due modi seguenti:

Incantesimi guadagnati ad un nuovo livello: I personaggi, che possono lanciare incantesimi divini intraprendono un certo periodo di studio tra un'avventura e l'altra. Ogni volta che un personaggio riceve un nuovo livello di incantesimi divini, impara gli incantesimi di quel livello automaticamente.

Ricerche indipendenti: Un incantatore divino può anche cercare un incantesimo indipendentemente, come può farlo un incantatore arcano. Solo il creatore di un tale incantesimo può prepararlo e lanciarlo, a meno che non decida di condividerlo con altri.

Capacità Speciali

Alcune classi e creature ottengono l'uso di capacità speciali, molte delle quali funzionano come gli incantesimi.

Capacità magiche: Di solito, una capacità magica funziona proprio come l'omonimo incantesimo. Le capacità magiche non hanno componenti verbali, somatiche o materiali, né richiedono un focus. L'utilizzatore le attiva mentalmente. L'armatura non ha alcuna influenza sull'uso di una capacità magica, anche se questa assomiglia ad un incantesimo arcano con componente somatica.

Una capacità magica ha un tempo di lancio di 1 azione standard, se non indicato diversamente nella descrizione della capacità o dell'incantesimo corrispondente. In ogni altro modo, una capacità magica funziona proprio come un incantesimo.

Le capacità magiche sono soggette alla resistenza agli incantesimi e a *dissolvi magie*. Non funzionano in zone in cui la magia è soppressa o negata. Le capacità magiche non possono essere utilizzate come controincantesimi, e non possono essere contrastate con un controincantesimo.

Alcune creature in realtà lanciano incantesimi arcani come gli stregoni, utilizzando le componenti quando necessario. Alcune creature possono avere qualche capacità magica e il potere di lanciare incantesimi.

Capacità soprannaturali: Queste capacità non possono essere bloccate in combattimento, come gli incantesimi, e generalmente non provocano attacchi di opportunità. Le capacità soprannaturali non sono soggette alla resistenza agli incantesimi, ai controincantesimi o a *dissolvi magie*, e non funzionano in zone in cui la magia è soppressa o negata.

Capacità straordinarie: Queste capacità non possono essere bloccate in combattimento, come gli incantesimi, e generalmente non provocano attacchi di opportunità. Gli effetti e le aree che negano o interrompono la magia non hanno effetto sulle capacità straordinarie. Non possono essere dissolte e funzionano normalmente in un *campo antimagia*. Infatti, non sono qualificate come magia, anche se possono andare contro ogni legge fisica.

Capacità naturali: Questa categoria comprende le capacità che una creatura ha per la sua stessa natura fisica. Le capacità naturali sono quelle non altrimenti designate come straordinarie, soprannaturali o magiche.

10 Incantesimi

Misteriosi nel loro silenzio, un'altra ondata di segugi dalle criniere di tentacoli e dallo sguardo inquietante caricò, tenuti a bada dalla letale scimitarra di Kyra. Questi esseri alieni avevano soggiogato Valeros, dissuadendolo dai suoi terribili intenti, mentre ora si perdeva in una litania di colorite maledizioni.

La mente di Seoni correva, raccoglieva indizi su quegli orrori, su cosa fossero, da dove venissero e cosa potessero mai volere. Tra tutte queste domande una cosa era ben certa: come qualsiasi altro nemico affrontato prima di allora, anche questi avrebbero appreso come bruciare.

Ci sono centinaia di incantesimi disponibili per gli incantatori in *Pathfinder GdR*. Questo capitolo comincia con la lista degli incantesimi per tutte le classi di incantatori del gioco. Una M o una F alla fine del nome dell'incantesimo nella lista indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che normalmente non sono contenuti in una borsa base per incantesimi.

Ordine di presentazione: Nelle liste degli incantesimi e nelle brevi descrizioni che seguono, gli incantesimi vengono presentati in ordine alfabetico per nome.

Dadi vita: Il termine "Dadi Vita" è sinonimo di "livelli del personaggio" per gli effetti che interessano un numero specifico di Dadi Vita di creature. Le creature con Dadi Vita che vengono solo dalla loro razza e non dalle classi hanno comunque livelli del personaggio uguali al loro Dado Vita.

Livello dell'incantatore: Spesso il potere dell'incantatore dipende dal livello dell'incantatore, che è definito come il livello della classe del personaggio allo scopo di lanciare un incantesimo particolare. Una creatura che non ha una classe ha un livello dell'incantatore uguale al suo Dado vita se non diversamente specificato. La parola "livello" nelle brevi descrizioni che seguono si riferisce sempre al livello dell'incantatore.

Creature e personaggi: Le parole "creatura" e "personaggio" sono sinonimi nelle descrizioni brevi.

INCANTESIMI DA BARDO

Incantesimi da bardo di livello 0

Aprire/chiudere: Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri.
Conoscere direzione: Si riesce ad individuare il nord.
Evoca strumento: Evoca uno strumento a propria scelta.
Frastornare: Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva.
Individuazione del magico: Individua incantesimi ed oggetti magici nel raggio di 18 m.
Lampo: Abbaglia una creatura (–1 ai tiri per colpire).
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Luce: L'oggetto risplende come una torcia.
Luci danzanti: Crea torce illusorie o altre luci.
Mano magica: Telecinesi per 2,5 kg.
Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.
Ninna nanna: Rende il soggetto assonnato: –5 alle prove di Percezione, –2 ai tiri salvezza su Volontà contro *sonno*.
Prestidigitazione: Effettua trucchi minori.
Resistenza: Il soggetto ottiene bonus +1 ai tiri salvezza.
Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.
Suono fantasma: Suoni illusori.

Incantesimi da bardo di 1° livello

Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore/livello.
Allineamento imperscrutabile: Cela allineamento per 24 ore.
Animare corde: Permette a una corda di muoversi a comando.
Aura magica: Altera l'aura magica di un oggetto.
Bocca magicaM: Gli oggetti parlano una volta quando attivata.
Caduta morbida: Oggetti o creature cadono lentamente.
Camuffare se stesso: Modifica l'aspetto.
Cancellare: Scritte normali o magiche svaniscono.
Charme su persone: Rende una persona amichevole.
Comprensione dei linguaggi: Si capiscono tutti i linguaggi.
Confusione inferiore: Una creatura è confusa per 1 round.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1/livello (max +5).
Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Identificare: Conferisce bonus +10 per determinare le proprietà di un oggetto magico.
Immagine silenziosa: Crea illusioni minori.
Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno fugge per 1d4 round.
Individuazione delle porte segrete: Rivela porte nascoste entro 18 m.
Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.
Occulta oggetto: Maschera gli oggetti a *scrutare*.
Rimuovi paura: Sopprime la paura o fornisce bonus +4 ai tiri salvezza contro paura per un soggetto +1 ogni 4 livelli.
Risata incontenibile: Il soggetto perde azioni per 1 round/livello.
Ritirata rapida: La velocità dell'incantatore aumenta di 9 m.
Servitore inosservato: Forza invisibile al proprio comando.
Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.
Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.
Ventriloquio: La voce risuona lontana per 1 minuto/livello.

Incantesimi da bardo di 2° livello

Alterare se stesso: Permette di assumere la forma di un umanoide Piccolo o Medio.
Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.
Astuzia della volpe: +4 a Int per 1 minuto/livello.
Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round/livello.
Calmare emozioni: Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.
Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1/livello (max +10).
Dissimulare: Distorce divinazioni su una creatura o un oggetto.
Eroismo: Bonus +2 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità.
Esplosione sonora: Infligge 1d8 danni sonori e può stordire i soggetti.
Estasiare: Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m/livello.
Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Evoca sciame: Evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.
Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.

Frastornare mostri: Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva.
Grazia del gatto: +4 a Des per 1 minuto/livello.
Immagine minore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni.
Immagine speculare: Crea duplicati illusori (1d4 immagini +1 ogni 3 livelli, max 8).
Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto/livello o finché non attacca.
Ira: +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza su Volontà, –2 alla CA.
Linguaggi: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
Pirotecnica: Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante.
Polvere luccicante: Acceca creature, delinea creature invisibili.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora/livello.
Sfocatura: Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.
Silenzio: Nega il suono nel raggio di 6 m.
Spaventare: Creature con meno di 6 DV cadono in preda al panico.
Splendore dell'aquila: +4 a Car per 1 minuto/livello.
Suggestione: Spinge il soggetto ad intraprendere l'azione suggerita.
Trama ipnotica: Affascina (2d4 + livello) DV di creature.
Trance animale: Affascina 2d6 DV di animali.
Vento sussurrante: Invia un breve messaggio a 1,5 km/livello.

Incantesimi da bardo di 3° livello

Buone speranze: I soggetti ottengono bonus +2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
Capanna: Crea riparo per 10 creature.
Charme sui mostri: Convince un mostro che si è suoi alleati.
Chiaroudienza/chiaroveggenza: Si vede o sente a distanza per 1 minuto/livello.
Confusione: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round/livello.
Costrizione inferiore: Comanda un soggetto con 7 DV o meno.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1/livello (max +15).
Destriero fantomatico: Un cavallo magico appare per 1 ora/livello.
Disperazione opprimente: I soggetti subiscono penalità –2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
Dissolvi magie: Cancella un incantesimo o effetto magico.
Distorsione : Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Forma gassosa: Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.
Immagine maggiore: Come *immagine silenziosa*, ma emette suoni, odore e calore.
Intermittenza: Si scompare e riappare a caso per 1 round/livello.
Lentezza: Un soggetto/livello compie solo un'azione per round, ha penalità –1 alla CA e ai tiri per colpire.
Loquacità: Incantatore ottiene bonus +20 alle prove di Raggirare, e le sue bugie possono sfuggire all'individuazione magica.
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Modellare suono: Crea nuovi suoni o cambia quelli esistenti.
Pagina segreta: Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto.
Parlare con gli animali: Si comunica con un animale.
Paura: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round/livello.
Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
Scritto illusorio[M]: Solo il lettore designato è in grado di leggerlo.
Sfera di invisibilità: Rende tutti invisibili in un raggio di 3 m.
Scrutare[F]: Spia soggetti a distanza.
Sigillo del serpente[M]: Crea simboli di testo a forma di serpente che immobilizzano il lettore.
Sonno profondo: Fa cadere nel sonno 10 DV di creature.
Vedere invisibilità: Rivela le creature o gli oggetti invisibili.
Velocità: Una creatura/livello si muove più veloce, bonus +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi.

Incantesimi da bardo di 4° livello

Blocca mostri: Come *blocca persone*, ma su qualsiasi creatura.
Conoscenza delle leggende[MF]: Si apprendono storie su una persona, un luogo o un oggetto.
Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1/livello (max +20).
Dominare persone: Controlla un umanoide telepaticamente.
Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Grido: Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.
Individuazione dello scrutamento: Avverte se qualcuno spia magicamente.
Invisibilità superiore: Come *invisibilità,* ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Localizza creatura: Indica la direzione di una creatura familiare.
Modificare memoria: Modifica la memoria ed i ricordi di una creatura.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Ombra di una evocazione: Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%.
Parlare con i vegetali: Si può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.
Porta dimensionale: Teletrasporta per una breve distanza.

Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Riparo sicuro: Crea un solido rifugio.
Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni.
Terreno illusorio: Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste ecc.).
Trama iridescente: Le luci affascinano 24 DV di creature.
Zona di silenzio: Impedisce a quanti ascoltano di origliare le conversazioni.

Incantesimi da bardo di 5° livello

Camminare nelle ombre: Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.
Canto di discordia: Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro.
Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1/livello su 1 soggetto/livello.
Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma su bersagli multipli.
Eroismo superiore: Bonus +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Fuorviare: Rende invisibili e crea un sosia illusorio.
Immagine persistente: Come *immagine maggiore*, ma non è necessaria la concentrazione.
Incubo: Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.
Ombra di una invocazione: Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%.
Nebbia mentale: I soggetti nella nebbia subiscono penalità –10 a Sag e ai tiri salvezza su Volontà.
Miraggio arcano: Come *terreno illusorio*, ma con strutture.
Sembrare: Cambia l'aspetto di 1 persona ogni 2 livelli.
Sogno: Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.
Suggestione di massa: Come *suggestione*, più 1 soggetto/livello.
Visione falsa^{M}: Inganna lo scrutamento con un'illusione.

Incantesimi da bardo di 6° livello

Analizzare dweomer^{F}: Rivela gli aspetti magici di un soggetto.
Animare oggetti: Gli oggetti attaccano i nemici.
Astuzia della volpe di massa: Come *astuzia della volpe*, ma influenza 1 un soggetto/livello.
Banchetto degli eroi: Cibo per 1 creatura/livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
Charme sui mostri di massa: Come *charme sui mostri*, ma ha effetto sui presenti entro 9 m.
Costrizione/cerca: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Danza irresistibile: Costringe il soggetto a danzare.
Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Grazia del gatto di massa: Come *grazia del gatto*, ma influenza 1 soggetto/livello.
Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature.
Immagine permanente: Include vista, suono, odore e calore.
Immagine programmata^{M}: Come *immagine maggiore*, ma attivata da un evento.
Immagine proiettata^{M}: Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi.
Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.
Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e a lungo.
Sguardo penetrante: Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e/o in stato comatoso.
Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza 1 soggetto/livello.
Velo: Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.
Vibrazione armonica: Infligge 2d10 danni per round alle strutture isolate.

INCANTESIMI DA CHIERICO

Incantesimi da chierico di livello 0 (orazioni)

Creare acqua: Crea 7,4 litri/livello di acqua pura.
Dissanguare: Una creatura stabilizzata riprende a morire.
Guida: Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità.
Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Luce: L'oggetto risplende come una torcia.
Purificare cibo e bevande: Purifica 27 dm^2/livello di cibo o acqua.
Resistenza: Il soggetto ottiene bonus +1 ai tiri salvezza.
Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.
Stabilizzare: Stabilizza una creatura morente.
Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

Incantesimi da chierico di 1° livello

Anatema: I nemici subiscono penalità –1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura.
Arma magica: L'arma ottiene bonus +1.
Benedire l'acqua^{M}: Rende l'acqua santa.
Benedizione: Gli alleati ottengono bonus +1 ai tiri per colpire e bonus +1 ai tiri salvezza contro paura.
Comando: Un soggetto obbedisce a un ordine selezionato per 1 round.

Comprensione dei linguaggi: Si comprendono tutti i linguaggi scritti e parlati.
Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1/livello (max +5).
Devastazione: Un soggetto subisce penalità –2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Favore divino: Si ottiene bonus +1 ogni 3 livelli ai tiri per colpire e per i danni.
Foschia occultante: Si è avvolti dalla nebbia.
Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno fugge per 1d4 round.
Individuazione dei non morti: Rivela non morti entro 18 m.
Individuazione del bene/caos/legge/male: Rivela creature, incantesimi od oggetti dell'allineamento selezionato.
Infliggi ferite leggere: Il proprio tocco infligge 1d8 danni +1/livello (max +5).
Maledire l'acqua[M]: Rende l'acqua sacrilega.
Nascondersi ai non morti: I non morti non possono percepire la presenza di 1 soggetto/livello.
Pietra magica: Tre pietre ottengono bonus +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni.
Protezione dal bene/caos/legge/male: Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza; e in più protegge dall'allineamento scelto.
Rimuovi paura: Sopprime la paura o fornisce bonus +4 ai tiri salvezza contro paura ad un soggetto, +1 soggetto ogni 4 livelli.
Santuario: Non si può attaccare o essere attaccati dagli avversari.
Scudo entropico: Gli attacchi a distanza hanno una probabilità del 20% di mancare.
Scudo della fede: Un'aura conferisce bonus di deviazione +2 o superiore.
Visione della morte: Determina le condizioni dei soggetti in fin di vita nel raggio di 9 m.

Incantesimi da chierico di 2° livello

Aiuto: Bonus +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro paura, 1d8 pf temporanei +1/livello (max +10).
Allineamento imperscrutabile: Nasconde l'allineamento per 24 ore.
Allineare arma: Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica.
Arma spirituale: Un'arma magica che attacca di sua volontà.
Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round/livello.
Calmare emozioni: Calma le creature, negando gli effetti delle emozioni.
Consacrare[M]: Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1 danno/livello (max +10).
Dissacrare[M]: Riempie l'area di energia negativa, rendendo più forti i non morti.
Estasiare: Attira l'attenzione dei presenti entro un raggio di 30 m + 3 m/livello.
Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Forza del toro: +4 alla For per 1 minuto/livello.
Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
Infliggi ferite moderate: Il proprio tocco infligge 2d8 danni +1/livello (max +10).
Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
Presagio[MF]: L'incantatore apprende se un'azione sarà buona o cattiva.
Rendere integro: Ripara un oggetto.
Resistenza dell'orso: +4 a Cos per 1 minuto/livello.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Rimuovi paralisi: Libera una o più creature dalla paralisi, o da un effetto di *lentezza*.
Rintocco di morte: Uccide una creatura morente, si ottengono 1d8 pf temporanei, +2 a For e +1 al livello dell'incantatore.
Riposo inviolato: Conserva un cadavere.
Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora/livello.
Saggezza del gufo: +4 a Sag per 1 minuto/livello.
Scopri trappole: Si individuano trappole come i ladri.
Scudo su altri[F]: Si subisce metà dei danni destinati a un soggetto.
Silenzio: Nega il suono nel raggio di 6 m.
Splendore dell'aquila: +4 a Car per 1 minuto/livello.
Status: Esamina la condizione e la posizione degli alleati.
Suono dirompente: Infligge 1d8 danni sonori ai soggetti; potrebbe stordirli.
Zona di verità: I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.

Incantesimi da chierico di 3° livello

Animare morti[M]: Crea scheletri e zombi non morti.
Camminare sull'acqua: Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.
Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.
Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male: Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti/livello.
Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Creare cibo e acqua: Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo)/livello.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1/livello (max +15).
Dissolvi magie: Cancella un incantesimo o effetto magici.
Epurare invisibilità: Dissolve l'invisibilità nel raggio di 1,5 m/livello.
Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Fiamma perenne[M]: Crea un torcia permanente priva di calore.
Fondersi nella pietra: Ci si può immergere nella roccia con il proprio equipaggiamento.
Glifo di interdizione[M]: Iscrizione che infligge danni a coloro che la oltrepassano
Infliggi ferite gravi: A contatto, infligge 3d8 danni +1/livello (max +15).
Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Luce incandescente: Un raggio infligge 1d8 danni ogni 2 livelli (danni maggiori ai non morti).
Mano in aiuto: Una mano fantasma conduce un soggetto.
Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.
Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.
Oscurità profonda: L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m.
Parlare con i morti: Un cadavere risponde a 1 domanda ogni 2 livelli.
Preghiera: Gli alleati ottengono bonus +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici penalità –1.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni/livello da un tipo di energia.
Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.
Rimuovi cecità/sordità: Cura condizioni normali o magiche di cecità o sordità.
Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.
Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
Scagliare maledizione: –6 a un punteggio di caratteristica, penalità –4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.
Veste magica: Un'armatura o uno scudo ottiene bonus di potenziamento +1 ogni 4 livelli.

Incantesimi da chierico di 4° livello

Alleato planare inferiore[M]: Scambio di servigi con una creatura extraplanare con 6 DV.
Ancora dimensionale: Impedisce il viaggio extradimensionale.
Arma magica superiore: Bonus +1 ogni 4 livelli (max +5).
Camminare nell'aria: Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
Congedo: Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.
Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.
Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1/livello (max +20).
Divinazione[M]: Fornisce suggerimenti utili su azioni specificamente proposte.
Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Immunità agli incantesimi: Il soggetto è immune a un incantesimo ogni 4 livelli.
Infliggi ferite critiche: A contatto, infligge 4d8 danni +1/livello (max +20).
Influenza sacrilega: Danneggia e rende malate le creature buone (1d8 danni ogni 2 livelli).
Infondere capacità magiche: Trasferisce gli incantesimi a un soggetto.
Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, all'istante.
Collera dell'ordine: Danneggia e frastorna le creature caotiche (1d8 danni ogni 2 livelli).
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Linguaggi: Permette di parlare e comprendere qualsiasi linguaggio.
Martello del caos: Danneggia e rallenta le creature legali (1d8 danni ogni 2 livelli).
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Parassiti giganti: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.
Potere divino: L'incantatore ottiene bonus di attacco e 1 pf/livello.
Punizione sacra: Danneggia e acceca le creature malvagie (1d8 danni ogni 2 livelli).
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Ristorare[M]: Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.
Rivela bugie: Rivela le menzogne deliberate.
Veleno: A contatto, infligge 1d3 danni a Cos, 1/round per 6 round.

Incantesimi da chierico di 5° livello

Arma distruttiva: Un'arma da mischia distrugge i non morti.
Colpo infuocato: Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni/livello).
Comando superiore: Come *comando*, ma influenza 1 soggetto/livello.
Comunione[M]: Una divinità risponde con un sì o un no a 1 domanda/livello.
Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Dissolvi il bene/caos/legge/male: Bonus +4 contro gli attacchi.
Distruggere viventi: Un attacco di contatto infligge 12d6 danni +1/livello.
Espiazione[FM]: Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto e inverte il cambio di allineamento dovuto a magie.
Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Giusto potere: Si aumenta la propria taglia e si ottiene bonus combattimento.

Infliggi ferite leggere di massa: Infligge 1d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.
Piaga degli insetti: Sciami di vespe attaccano le creature.
Profanare[M]: Rende una locazione sacrilega.
Resistenza agli incantesimi: Il soggetto ottiene RI 12 + livello.
Respiro di vita: Cura 5d8 danni + 1/livello e ridona la vita a creature appena uccise.
Rianimare morti[M]: Riporta in vita un soggetto che è morto da 1 giorno/livello.
Santificare[M]: Consacra una locazione.
Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni.
Scrutare[F]: Spia soggetti a distanza.
Sigillo di giustizia: Determina un'azione che attiverà una *maledizione* sul soggetto.
Simbolo di dolore[M]: Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.
Simbolo di sonno[M]: Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico.
Spostamento planare[F]: Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano.
Visione del vero[M]: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

Incantesimi da chierico di 6° livello

Alleato planare[M]: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 12 DV.
Animare oggetti: Oggetti attaccano i nemici.
Banchetto degli eroi: Cibo per 1 creatura/livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
Barriera di lame: Una cortina di lame infligge 1d6 danni/livello.
Camminare nel vento: Insieme ai propri alleati si diventa inconsistenti e si può viaggiare velocemente.
Costrizione/cerca: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
Creare non morti[M]: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg.
Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1/livello (max +30) a 1 soggetto/livello.
Dissolvi magie superiore Come *dissolvi magie*, ma con bersagli multipli.
Esilio: Bandisce 2 DV/livello di creature extraplanari.
Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Ferire: Infligge 10 danni/livello al bersaglio.
Forza del toro di massa: Come *forza del toro*, ma influenza 1 soggetto/livello.
Glifo di interdizione superiore[M]: Come *glifo di interdizione*, ma fino a 10d8 danni o un incantesimo di 6° livello.
Guarigione: Cura 10 danni/livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.
Guscio anti–vita: Un campo di 3 m respinge le creature viventi.
Infliggi ferite moderate di massa: Infligge 2d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Non morto a morto[M]: Distrugge 1d4 DV/livello di non morti (max 20d4).
Parola del ritiro: Teletrasporta indietro ad un posto designato.
Proibizione[M]: Blocca i viaggi planari, infligge danni alle creature di un altro allineamento.
Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza 1 soggetto/livello.
Saggezza del gufo di massa: Come *saggezza del gufo*, ma influenza 1 soggetto/livello.
Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.
Simbolo di paura[M]: Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico.
Simbolo di persuasione[M]: Runa che rende le creature vicine soggette a charme.
Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Incantesimi da chierico di 7° livello

Blasfemia: Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.
Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.
Cura ferite gravi di massa: Cura 3d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Dettame: Uccide, paralizza, rende barcollante o assorda i soggetti non legali.
Distruzione[F]: Uccide il soggetto e ne distrugge i resti.
Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Infliggi ferite gravi di massa: Infligge 3d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Parola del caos: Uccide, rende confusi, stordisce o assorda i soggetti non caotici.
Parola sacra: Uccide, paralizza, acceca o assorda i soggetti non buoni.
Repulsione: Le creature non possono avvicinarsi.
Resurrezione[M]: Fa risorgere interamente il soggetto morto.
Rifugio[M]: Altera un oggetto per trasportare a sè il suo possessore.
Rigenerazione: Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1/livello (max +35).
Ristorare superiore[M]: Come *ristorare*, ma ripristina tutti i punteggi di caratteristica.
Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e a lungo.
Simbolo di debolezza[M]: Runa che indebolisce le creature.
Simbolo di stordimento[M]: Runa che stordisce le creature vicine.
Transizione eterea: L'incantatore diventa etereo per 1 round/livello.

Incantesimi da chierico di 8° livello

Alleato planare superiore[M]: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 18 DV.

Aura sacra[F]: Bonus +4 alla CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.
Aura sacrilega[F]: Bonus +4 alla CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del bene.
Campo anti–magia: Nega la magia nel raggio di 3 m.
Creare non morti superiori[M]: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.
Cura ferite critiche di massa: Cura 4d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Evoca mostri VIII: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Immunità agli incantesimi superiore: Come *immunità agli incantesimi*, ma fino a incantesimi di 8° livello.
Infliggi ferite critiche di massa: Infligge 4d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.
Mantello del caos[F]: Bonus +4 alla CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi della legge.
Rivela locazioni: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.
Scudo della legge[F]: Bonus +4 alla CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del caos.
Serratura dimensionale: Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno/livello.
Simbolo di demenza[M]: Runa che rende dementi le creature vicine.
Simbolo di morte[M]: Runa che uccide le creature vicine.
Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco/livello.
Terremoto: Un tremito intenso scuote la terra in un raggio di 24 m.

Incantesimi da chierico di 9° livello

Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Forma eterea: Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni.
Guarigione di massa: Come *guarigione*, ma su 1 soggetto/livello.
Implosione: Infligge 10 danni/livello ad 1 creatura/round.
Legare anima[F]: Intrappola un'anima appena morta per impedirne la *resurrezione*.
Miracolo[M]: Richiede l'intervento di una divinità.
Portale[M]: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.
Proiezione astrale[M]: Si viene proiettati insieme ai propri compagni sul Piano Astrale.
Resurrezione pura[M]: Come *resurrezione*, ma non sono necessari i resti.
Risucchio di energia: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.
Tempesta di vendetta: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

INCANTESIMI DA DRUIDO

Incantesimi da druido di livello 0 (orazioni)

Conoscere direzione: Si riesce a individuare il nord.
Creare acqua: Crea 7,4 litri/livello di acqua pura.
Guida: Bonus +1 a un tiro per colpire, a un tiro salvezza o a una prova di abilità.
Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici, nel raggio di 18 m.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Lampo: Abbaglia una creatura (penalità –1 ai tiri per colpire).
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Luce: L'oggetto risplende come una torcia.
Purificare cibo e bevande: Purifica 27 dm^2/livello di cibo o acqua.
Resistenza: Il soggetto ottiene bonus +1 ai tiri salvezza.
Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.
Stabilizzare: Una creatura che sta morendo si stabilizza.
Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

Incantesimi da druido di 1° livello

Bacche benefiche: 2d4 bacche, ognuna cura 1 pf (max 8 pf /24 ore).
Calmare animali: Calma 2d4 + livello DV di animali.
Charme su animali: Rende un animale amichevole.
Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1/livello (max +5).
Evoca alleato naturale I: Richiama una creatura al proprio comando.
Foschia occultante: Si è avvolti dalla nebbia.
Individuazione di animali o vegetali: Individua specie di animali o vegetali.
Individuazione di calappi e trabocchetti: Rivela trappole naturali o primitive.
Intralciare: Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m.
Luminescenza: Delinea i soggetti con un alone di luce, cancella *sfocatura*, occultamenti e simili.
Nascondersi agli animali: Gli animali non riescono a percepire 1 soggetto/livello.
Parlare con gli animali: Si può comunicare con gli animali.
Passare senza tracce: 1 soggetto/livello non lascia tracce.
Passo veloce: Aumenta la propria velocità di 3 m.
Pietra magica: Tre pietre ottengono bonus +1 all'attacco e infliggono 1d6+1 danni.
Produrre fiamma: 1d6 danni +1/livello, a contatto o lanciata.
Randello incantato: Un randello o un bastone ferrato diventano un'arma +1 (1d10 danni) per 1 minuto/livello.
Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Acrobazia.
Zanna magica: Un'arma naturale del soggetto ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni.

Incantesimi da druido di 2° livello

Ammorbidire terra e pietra: Trasforma la pietra in argilla o la terra in sabbia e fango.

Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.
Blocca animali: Paralizza un animale per 1 round/livello.
Deformare legno: Piega il legno.
Evoca alleato naturale II: Richiama una creatura al proprio comando.
Evoca sciame: Richiama uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.
Folata di vento: Via o butta a terra le creature più piccole.
Forma arborea: Si assume l'aspetto di un albero per 1 ora/livello.
Forza del toro: Bonus +4 a For per 1 minuto/livello.
Gelare il metallo: Il metallo freddo danneggia chi lo tocca.
Grazia del gatto: Bonus +4 a Des per 1 minuto/livello.
Lama infuocata: Un attacco di contatto infligge 1d8 danni +1 ogni 2 livelli.
Movimenti del ragno: Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e sui soffitti.
Nube di nebbia: Un banco di nebbia ostacola la visuale.
Trance animale: Affascina 2d6 DV di animali.
Pelle coriacea: Concede bonus di potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale.
Resistenza dell'orso: Bonus +4 a Cos per 1 minuto/livello.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Ridurre animali: Rimpicciolisce un animale consenziente.
Riscaldare il metallo: Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.
Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora/livello.
Saggezza del gufo: Bonus +4 a Sag per 1 minuto/livello.
Scolpire legno: Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato.
Sfera infuocata: Una palla di fuoco che infligge 3d6 danni.
Trappola di fuoco^{M}: Gli oggetti aperti infliggono 1d4 danni +1/livello.

Incantesimi da druido di 3° livello

Calappio: Crea una trappola magica.
Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.
Crescita di spine: Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate.
Crescita vegetale: Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1/livello (max +10).
Dominare animali: L'animale assoggettato obbedisce a comandi mentali silenziosi.
Estinguere fuoco: Estingue fuochi.
Evoca alleato naturale III: Richiama una creatura al proprio comando.
Fondersi nella pietra: Ci si immerge nella roccia con il proprio equipaggiamento.
Invocare il fulmine: Fa scendere dei fulmini (3d6 danni per fulmine) dal cielo.
Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.
Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Parlare con i vegetali: Si può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni/livello da un tipo di energia.
Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.
Rimpicciolire vegetali: Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali.
Rimuovi malattia: Cura le malattie che affliggono un soggetto.
Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.
Tempesta di nevischio: Ostacola la visione e il movimento.
Veleno: A contatto, infligge 1d3 danni a Cos 1/round per 6 round.
Zanna magica superiore: Un'arma naturale del soggetto ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni ogni 4 livelli (max +5).

Incantesimi da druido di 4° livello

Camminare nell'aria: Il soggetto cammina nell'aria come se fosse solida (sale a un'angolazione di 45°).
Colpo infuocato: Colpisce i nemici con un fuoco divino (1d6 danni/livello).
Comandare vegetali: Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1/livello (max +15).
Dissolvi magie: Cancella un incantesimo o effetto magico.
Evoca alleato naturale IV: Richiama una creatura che combatte.
Guscio anti–vegetali: Mantiene a distanza i vegetali animati.
Inaridire: Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni/livello a una creatura vegetale.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Parassiti giganti: Trasforma millepiedi, scorpioni o ragni in parassiti giganti.
Reincarnazione: Fa risorgere un morto in un corpo casuale.
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Rocce aguzze: Le creature nell'area subiscono 1d8 danni e possono essere rallentate.
Scrutare^{F}: Spia soggetti a distanza.
Stretta corrosiva: Il proprio tocco corrode il ferro e le leghe metalliche.
Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro ampio 12 m.

Incantesimi da druido di 5° livello

Comunione con la natura: Si apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km/livello.
Controllare venti: Cambia la direzione e l'intensità del vento.
Crescita animale: Un animale raddoppia la taglia.
Cura ferite critiche: Cura 4d8 danni +1/livello (max +20).
Espiazione^{FM}: Rimuove il fardello dei misfatti dal soggetto.

Evoca alleato naturale V: Richiama una creatura al proprio comando.

Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.

Invocare tempesta di fulmini: Come *invocare il fulmine*, ma 5d6 danni per fulmine.

Metamorfosi funesta: Trasforma il soggetto in un animale innocuo.

Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Attraversare il muro infligge 2d6 danni +1 danno/livello.

Muro di spine: Le spine danneggiano chiunque tenti di passare.

Pelle di pietra[M]: Concede RD 10/adamantio.

Piaga degli insetti: Sciami di vespe attaccano le creature.

Profanare[M]: Rende una locazione sacrilega.

Risveglio[M]: Un animale o un albero ottengono intelligenza umana.

Santificare[M]: Consacra una locazione.

Traslazione arborea: Si può passare da un albero a un altro anche molto distante.

Trasmutare fango in roccia: Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m/livello.

Trasmutare roccia in fango: Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m/livello.

Incantesimi da druido di 6° livello

Bastone dell'incantesimo: Infonde un incantesimo in un bastone ferrato di legno.

Cura ferite leggere di massa: Cura 1d8 danni +1/livello a 1 soggetto/livello.

Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma con bersagli multipli.

Evoca alleato naturale VI: Richiama una creatura al proprio comando.

Forza del toro di massa: Come *forza del toro*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Grazia del gatto di massa: Come *grazia del gatto*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Guscio anti–vita: Un campo di 3 m respinge le creature viventi.

Legno di ferro: Il legno magico è forte come l'acciaio.

Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline.

Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.

Pietre parlanti: Permette di parlare con la pietra naturale o lavorata.

Querciaviva: Una quercia diventa un treant guardiano.

Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Respingere legno: Respinge gli oggetti in legno.

Saggezza del gufo di massa: Come *saggezza del gufo*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Scopri il percorso: Indica la via più diretta verso una locazione.

Semi di fuoco: Ghiande e bacche diventano bombe esplosive.

Trasporto vegetale: Ci si muove istantaneamente da una pianta all'altra della stessa specie.

Incantesimi da druido di 7° livello

Animare vegetali: Anima uno o più alberi che attaccano a comando.

Bagliore solare: Il bagliore acceca e infligge 4d6 danni.

Camminare nel vento: Insieme ai propri alleati si diventa inconsistenti e si può viaggiare velocemente.

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.

Cura ferite moderate di massa: Cura 2d8 danni +1/livello (max +30) a 1 soggetto/livello.

Evoca alleato naturale VII: Richiama una creatura al proprio comando.

Guarigione: Cura 10 danni/livello, tutte le malattie e le condizioni mentali.

Piaga strisciante: Sciami di millepiedi che attaccano a comando.

Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e a lungo.

Tempesta di fuoco: Infligge 1d6 danni da fuoco/livello.

Trasforma bastone : Trasforma un bastone ferrato in una creatura di taglia enorme.

Trasmutare metallo in legno: Il metallo nel raggio di 12 m diventa legno.: Permette di vedere tutte le cose per quello che

Visione del vero[M]

sono veramente.

Incantesimi da druido di 8° livello

Controllare vegetali: Controlla le azioni delle creature vegetali.

Cura ferite gravi di massa: Cura 3d8 danni +1/livello (max +35) a 1 soggetto/livello.

Dito della morte: Infligge 10 danni/livello a un soggetto.

Esplosione solare: Acceca tutti nel raggio di 24 m, infligge 6d6 danni.

Evoca alleato naturale VIII: Richiama una creatura al proprio comando.

Forme animali: 1 alleato/livello subisce metamorfosi nell'animale scelto.

Inversione della gravità: Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto.

Parola del ritiro: Teletrasporta indietro ad un posto designato.

Respingere metallo o pietra: Respinge il metallo e la pietra.

Terremoto: Scossa tellurica in un raggio di 24 m.

Turbine: Un ciclone infligge danni e porta via creature.

Incantesimi da druido di 9° livello

Antipatia: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.

Cumulo strisciante: Evoca 1d4+2 cumuli striscianti che attaccano a comando.

Cura ferite critiche di massa: Cura 4d8 danni +1/livello (max +40) a molte creature.

Evoca alleato naturale IX: Richiama una creatura al proprio comando.

Previsione: Un "sesto senso" avverte di pericoli imminenti.

Rigenerazione: Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni +1/livello (max +35).

Sciame elementale: Evoca molteplici elementali.

Simpatia[M]: L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.

Tempesta di vendetta: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

Trasformazione[F]: Permette di trasformarsi in qualsiasi creatura e di cambiare forma una volta per round.

INCANTESIMI DA PALADINO

Incantesimi da paladino di 1° livello

Arma magica: L'arma ottiene bonus +1.

Benedire l'acqua[M]: Rende l'acqua santa.

Benedire un'arma: L'arma ottiene un colpo accurato contro i nemici malvagi.

Benedizione: Gli alleati ottengono bonus +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.

Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.

Creare acqua: Crea 7,4 litri/livello di acqua pura.

Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1/livello (max +5).

Favore divino: Si ottiene bonus +1 ogni 3 livelli ai tiri per colpire e per i danni.

Individuazione dei non morti: Rivela non morti nel raggio di 18 m.

Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.

Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.

Protezione dal caos/male: Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza; più protezione addizionale contro allineamento selezionato.

Resistenza: Il soggetto ottiene bonus +1 ai tiri salvezza.

Ristorare inferiore: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.

Virtù: Il soggetto ottiene 1 pf temporaneo.

Incantesimi da paladino di 2° livello

Allineamento imperscrutabile: Nasconde l'allineamento all'individuazione magica per 24 ore.

Forza del toro: Bonus +4 a For per 1 minuto/livello.

Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.

Rimuovi paralisi: Libera una o più creature dalla paralisi o da un effetto di *lentezza*.

Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora/livello.

Saggezza del gufo: Bonus +4 a Sag per 1 minuto/livello.

Scudo su altri[F]: Si subisce metà dei danni destinati a un soggetto.

Splendore dell'aquila: Bonus +4 a Car per 1 minuto/livello.

Zona di verità: I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.

Incantesimi da paladino di 3° livello

Arma magica superiore: Bonus +1 ogni 4 livelli (max +5).

Cerchio magico contro il caos/male: Come *protezione dal male*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti/livello.

Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1/livello (max +10).

Dissolvi magie: Cancella un incantesimo o effetto magico.

Guarire cavalcatura: Come *guarigione* su un cavallo o un'altra cavalcatura speciale.

Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.

Preghiera: Gli alleati ottengono bonus +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici penalità –1.

Rimuovi cecità/sordità: Cura condizioni normali o magiche di cecità o sordità.

Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.

Rivela bugie: Rivela le menzogne deliberate.

Incantesimi da paladino di 4° livello

Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1/livello (max +15).

Dissolvi il caos: Bonus +4 contro gli attacchi delle creature caotiche.

Dissolvi il male: Bonus +4 contro gli attacchi delle creature malvagie.

Interdizione alla morte: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.

Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.

Ristorare[M]: Ripristina il risucchio di livelli e di punteggi di caratteristica.

Sigillo di giustizia: Determina un'azione che attiverà una *maledizione* sul soggetto.

Spada sacra: L'arma diventa +5 e infligge +2d6 danni contro il male.

Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni.

INCANTESIMI DA RANGER

Incantesimi da ranger di 1° livello

Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore/livello.

Animale messaggero: Invia un animale Minuscolo in un posto specifico.

Calmare animali: Calma 2d4 + livello DV di animali.

Charme su animali: Rende un animale amichevole.

Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.

Evoca alleato naturale I: Richiama una creatura al proprio comando.

Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.

Individuazione di animali o vegetali: Individua specie di animali o vegetali.

Individuazione di calappi e trabocchetti: Rivela trappole naturali o primitive.

Intralciare: Le piante avviluppano chiunque in un raggio di 12 m.
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.
Nascondersi agli animali: Gli animali non riescono a percepire 1 soggetto/livello.
Parlare con gli animali: Si può comunicare con gli animali.
Passare senza tracce: 1 soggetto/livello non lascia tracce.
Passo veloce: Aumenta la propria velocità di 3 m.
Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.
Ritarda veleno: Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora/livello.
Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Acrobazia.
Zanna magica: Un'arma naturale del soggetto ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni.

Incantesimi da ranger di 2° livello

Blocca animali: Paralizza un animale per 1 round/livello.
Calappio: Crea una trappola magica.
Crescita di spine: Le creature nell'area subiscono 1d4 danni e possono essere rallentate.
Cura ferite leggere: Cura 1d8 danni +1/livello (max +5).
Evoca alleato naturale II: Richiama una creatura al proprio comando.
Grazia del gatto: Bonus +4 a Des per 1 minuto/livello.
Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.
Parlare con i vegetali: Si può comunicare con i vegetali normali e con le creature vegetali.
Pelle coriacea: Concede bonus di potenziamento +2 (o superiore) all'armatura naturale.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni/livello da un tipo di energia.
Resistenza dell'orso: Bonus +4 a Cos per 1 minuto/livello.
Saggezza del gufo: Bonus +4 a Sag per 1 minuto/livello.

Incantesimi da ranger di 3° livello

Camminare sull'acqua: Il soggetto cammina sull'acqua come se fosse solida.
Comandare vegetali: Influenza le azioni di una o più creature vegetali.
Crescita vegetale: Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.
Cura ferite moderate: Cura 2d8 danni +1/livello (max +10).
Evoca alleato naturale III: Richiama una creatura al proprio comando.
Forma arborea: Si assume l'aspetto di un albero per 1 ora/livello.
Neutralizza veleno: Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
Respingere parassiti: Insetti, ragni e altri parassiti rimangono a una distanza di 3 m.
Ridurre animali: Rimpicciolisce un animale consenziente.
Rimpicciolire vegetali: Riduce la taglia o inaridisce la crescita dei vegetali naturali.
Rimuovi malattia: Cura tutte le malattie che affliggono il soggetto.
Scurovisione: Permette di vedere fino a 18 m nell'oscurità totale.
Zanna magica superiore: Un'arma naturale del soggetto ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e per i danni ogni 4 livelli (max +5).

Incantesimi da ranger di 4° livello

Anti–individuazione[M]: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.
Comunione con la natura: Si apprende com'è fatto il territorio nel raggio di 1,5 km/livello.
Crescita animale: Un animale raddoppia la taglia.
Cura ferite gravi: Cura 3d8 danni +1/livello (max +15).
Evoca alleato naturale IV: Richiama una creatura al proprio comando.
Libertà di movimento: Il soggetto si muove liberamente nonostante gli impedimenti.
Traslazione arborea: Si può passare da un albero a un altro anche molto distante.

INCANTESIMI DA MAGO/STREGONE

Incantesimi da mago/stregone di livello 0 (trucchetti)

Abiurazione

Resistenza: Il soggetto ottiene bonus +1 ai tiri salvezza.

Ammaliamento

Frastornare: Una creatura umanoide con 4 DV o meno perde l'azione successiva.

Divinazione

Individuazione del magico: Individua incantesimi e oggetti magici nel raggio di 18 m.
Individuazione del veleno: Individua il veleno in una creatura o in un oggetto.
Lettura del magico: Per leggere pergamene e libri degli incantesimi.

Evocazione

Fiotto acido: Sfera che infligge 1d3 danni da acido.

Illusione

Suono fantasma: Suoni illusori.

Invocazione

Lampo: Abbaglia una creatura (penalità –1 ai tiri per colpire).
Luce: L'oggetto risplende come una torcia.
Luci danzanti: Crea torce illusorie o altre luci.
Raggio di gelo: Raggio che infligge 1d3 danni da freddo.

Necromanzia

Dissanguare: Una creatura stabilizzata ricomincia a morire.

Distruggere non morti: Infligge 1d6 danni a un non morto.

Tocco di affaticamento: Attacco di contatto rende affaticato un bersaglio.

Trasmutazione

Aprire/Chiudere: Apre o chiude oggetti piccoli o leggeri.

Mano magica: Telecinesi per 25 kg.

Messaggio: Conversazione sussurrata a distanza.

Riparare: Effettua riparazioni minori su un oggetto.

Universale

Prestidigitazione: Effettua trucchi minori.

Sigillo arcano: Trascrive una runa personale (visibile o invisibile).

Incantesimi da mago/stregone di 1° livello

Abiurazione

Allarme: Sorveglia un'area per 2 ore/livello.

Contrastare elementi: A proprio agio in un ambiente freddo o caldo.

Blocca porte: Tiene una porta chiusa.

Protezione dal caos/male/bene/legge: Bonus +2 alla CA e ai tiri salvezza; più protezione dall'allineamento selezionato.

Scudo: Un disco invisibile fornisce +4 alla CA e blocca *dardi incantati*.

Ammaliamento

Charme su persone: Rende una persona amichevole.

Ipnosi: Affascina 2d4 DV di creature.

Divinazione

Colpo accurato: Bonus +20 al proprio successivo tiro per colpire.

Comprensione dei linguaggi: Si comprendono tutti i linguaggi scritti e parlati.

Identificare: Determina le proprietà di un oggetto magico.

Individuazione dei non morti: Rivela non morti entro 18 m.

Individuazione delle porte segrete: Rivela porte nascoste entro 18 m.

Sonno: Fa cadere 4 DV di creature in un sonno magico.

Evocazione

Armatura magica: Fornisce al soggetto bonus di armatura +4.

Cavalcatura: Evoca un cavallo da galoppo per 2 ore/livello.

Evoca mostri I: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Foschia occultante: Si è avvolti dalla nebbia.

Servitore inosservato: Forza invisibile al proprio comando.

Unto: Rende scivoloso un quadrato con lato di 3 m o un oggetto.

Illusione

Aura magica: Altera l'aura magica di un oggetto.

Camuffare se stesso: Modifica dell'aspetto.

Immagine silenziosa: Crea illusioni minori.

Spruzzo colorato: Rende privi di sensi, acceca e/o stordisce creature deboli.

Ventriloquio: La voce risuona lontana per 1 minuto/livello.

Invocazione

Dardo incantato: 1d4+1 danni; +1 dardo ogni 2 livelli oltre il 1° (max 5).

Disco fluttuante: Crea un disco orizzontale del diametro di 90 cm che porta fino a 50 kg/livello.

Mani brucianti: 1d4 danni da fuoco/livello (max 5d4).

Stretta folgorante: A contatto infligge 1d6 danni da elettricità/livello (max 5d6).

Necromanzia

Incuti paura: Una creatura con 5 DV o meno fugge per 1d4 round.

Raggio di indebolimento: Raggio che infligge 1d6 di penalità a For, +1 ogni 2 livelli.

Tocco gelido: 1 tocco/livello infligge 1d6 danni e la possibilità di 1 danno a For.

Trasmutazione

Animare corde: Permette a una corda di muoversi a comando.

Arma magica: L'arma ottiene bonus +1.

Caduta morbida: Oggetti o creature cadono lentamente.

Cancellare: Scritte normali o magiche svaniscono.

Ingrandire persone: Una creatura umanoide raddoppia la taglia.

Ridurre persone: Una creatura umanoide dimezza la taglia.

Ritirata rapida: La propria velocità aumenta di 9 m.

Saltare: Il soggetto ottiene un bonus alle prove di Acrobazia.

Incantesimi da mago/stregone di 2° livello

Abiurazione

Occulta oggetto: Maschera gli oggetti contro lo scrutamento.

Protezione dalle frecce: Il soggetto ottiene RD 10/magia contro gli attacchi a distanza.

Resistere all'energia: Ignora 10 (o più) danni per ogni attacco da uno specifico tipo di energia.

Serratura arcana^{M}: Blocca magicamente una porta o uno scrigno.

Ammaliamento

Frastornare Mostri: Una creatura vivente con 6 DV o meno perde l'azione successiva.
Risata incontenibile: Il soggetto perde azioni per 1 round/livello.
Tocco di idiozia: Il soggetto subisce penalità 1d6 a Int, Sag e Car.

Divinazione

Individuazione dei pensieri: Permette di "ascoltare" i pensieri superficiali.
Localizza oggetto: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
Vedere invisibilità: Rivela le creature o gli oggetti invisibili.

Evocazione

Freccia acida: Attacco di contatto a distanza che infligge 2d4 danni per 1 round + 1 round ogni 3 livelli.
Evoca mostri II: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Evoca sciame: Richiama uno sciame di pipistrelli, topi o ragni.
Nube di nebbia: Un banco di nebbia ostacola la visuale.
Polvere luccicante: Acceca creature, delinea creature invisibili.
Ragnatela : Riempie una propagazione del raggio di 6 m con fili di ragnatela appiccicosi che afferrano ed ostacolano il movimento.

Illusione

Bocca magica[M]: Un oggetto parla una volta che viene attivata.
Dissimulare: Distorce divinazioni su una creatura o un oggetto.
Immagine minore: Come *immagine silenziosa*, ma con suoni.
Immagine speculare: Crea dei propri duplicati illusori.
Invisibilità: Il soggetto è invisibile per 1 minuto/livello o finché non attacca.
Trama ipnotica: Affascina 2d4 + livello DV di creature.
Trappola fantasma[M]: Fa sembrare che un oggetto sia protetto da una trappola.
Sfocatura: Gli attacchi mancano il soggetto il 20% delle volte.

Invocazione

Fiamma perenne[M]: Crea un torcia permanente priva di calore.
Folata di vento: Porta via o butta a terra le creature più piccole.
Frantumare: Le vibrazioni sonore danneggiano oggetti o creature cristalline.
Oscurità: Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
Raggio rovente: Attacco di contatto a distanza che infligge 4d6 danni da fuoco, +1 raggio ogni 4 livelli (max 3).
Sfera infuocata: Una palla di fuoco che infligge 2d6 danni.

Necromanzia

Cecità/Sordità: Rende il soggetto cieco o sordo.
Comandare non morti: Una creatura non morta obbedisce ai propri ordini.
Mano spettrale: Crea una mano spettrale insostanziale che sferra attacchi di contatto.
Spaventare: Spaventa creature con meno di 6 DV.
Tocco del ghoul: Paralizza un soggetto, che emana un fetore tale che rende infermi quanti gli sono vicini.
Vita falsata: Si ottengono 1d10 pf temporanei +1/livello (max +10).

Trasmutazione

Alterare se stesso: Permette di assumere la forma di un umanoide Piccolo o Medio.
Astuzia della volpe: Bonus +4 a Int per 1 minuto/livello.
Forza del toro: Bonus +4 a For per 1 minuto/livello.
Grazia del gatto: Bonus +4 a Des per 1 minuto/livello.
Levitazione: Il soggetto si muove in alto e in basso.
Movimenti del ragno: Conferisce la capacità di camminare sulle pareti e sui soffitti.
Pirotecnica: Trasforma i fuochi in luci accecanti o in fumo soffocante.
Rendere integro: Ripara un oggetto.
Resistenza dell'orso: Bonus +4 a Cos per 1 minuto/livello.
Saggezza del gufo: Bonus +4 a Sag per 1 minuto/livello.
Scassinare: Apre porte chiuse a chiave o sigillate magicamente.
Scurovisione: Permette di vedere fino a 18 m nel buio totale.
Splendore dell'aquila: Bonus +4 a Car per 1 minuto/livello.
Trucco della corda: Fino a 8 creature possono nascondersi in uno spazio extradimensionale.
Vento sussurrante: Invia un breve messaggio a 1,5 km/livello.

Incantesimi da mago/stregone di 3° livello

Abiurazione

Anti–individuazione[M]: Nasconde il soggetto a divinazione e scrutamento.
Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male: Come gli incantesimi *protezione*, ma ha un raggio di 3 m e una durata di 10 minuti/livello.
Dissolvi magie: Cancella incantesimi ed effetti magici.
Protezione dall'energia: Assorbe 12 danni/livello da un tipo di energia.
Rune esplosive: Infliggono 6d6 danni quando vengono lette.

Ammaliamento

Blocca persone: Paralizza un umanoide per 1 round/livello.
Eroismo: Bonus +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità.
Ira: –2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, –2 alla CA.
Sonno profondo: Fa cadere nel sonno 10 DV di creature.
Suggestione: Spinge il soggetto ad intraprendere l'azione suggerita.

Divinazione

Chiaroudienza/chiaroveggenza: Si vede o sente a distanza per 1 minuto/livello.

Linguaggi: Permette di parlare e comprendere qualsiasi linguaggio.

Vista arcana: Permette di vedere le aure magiche.

Evocazione

Destriero fantomatico: Un cavallo magico appare per 1 ora/livello.

Evoca mostri III: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Nube maleodorante: Vapori nauseanti per 1 round/livello.

Tempesta di nevischio: Ostacola la visione e il movimento.

Sigillo del serpente[M]: Crea simboli di testo a forma di serpente che immobilizzano il lettore.

Illusione

Distorsione : Gli attacchi mancano il soggetto il 50% delle volte.

Immagine maggiore: Come *immagine silenziosa*, ma con suoni, odore e calore.

Scritto illusorio[M]: Solo il lettore designato è in grado di leggerlo.

Sfera di invisibilità: Rende invisibili coloro che si trovano nel raggio 3 m.

Invocazione

Capanna: Crea un riparo per 10 creature.

Fulmine: 1d6 danni/livello da elettricità.

Luce diurna: Luce intensa nel raggio di 18 m.

Muro di vento: Respinge frecce, piccole creature e gas.

Palla di fuoco: 1d6 danni/livello nel raggio di 6 m.

Necromanzia

Fermare non morti: Immobilizza i non morti per 1 round/livello.

Raggio di esaurimento: Raggio che rende il soggetto esausto.

Riposo inviolato: Conserva un cadavere.

Tocco del vampiro: Attacco di contatto che infligge 1d6 danni ogni 2 livelli; l'incantatore guadagna i danni inflitti come pf temporanei.

Trasmutazione

Arma magica superiore: Bonus +1 ogni 4 livelli (max +5).

Estremità affilata: Raddoppia l'intervallo di minaccia di un'arma normale.

Forma ferina I: Permette di assumere la forma e alcuni dei poteri di un animale di taglia Piccola o Media.

Forma gassosa: Il soggetto diventa insostanziale e può volare lentamente.

Freccia infuocata: Frecce che infliggono +1d6 danni da fuoco.

Intermittenza: Si scompare e riappare a caso per 1 round/livello.

Lentezza: 1 soggetto/livello compie solo un'azione a round, penalità –1 alla CA, ai tiri salvezza su Riflessi e ai tiri per colpire.

Pagina segreta: Cambia l'aspetto di una pagina per nasconderne il reale contenuto.

Respirare sott'acqua: Il soggetto può respirare sott'acqua.

Restringere oggetto: L'oggetto si riduce a un sedicesimo della sua taglia.

Velocità: 1 creatura/livello si muove più veloce, bonus +1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi.

Volare: Il soggetto vola con una velocità di 18 m.

Incantesimi da mago/stregone di 4° livello

Abiurazione

Ancora dimensionale: Impedisce il viaggio extradimensionale.

Globo di invulnerabilità inferiore: Impedisce gli effetti di incantesimi dal 1° al 3° livello.

Pelle di pietra[M]: Conferisce RD 10/adamantio.

Rimuovi maledizione: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.

Trappola di fuoco[M]: Gli oggetti che vengono aperti infliggono 1d4 danni +1/livello.

Ammaliamento

Charme sui mostri: Convince un mostro che si è suoi alleati.

Confusione: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round/livello.

Costrizione inferiore: Comanda un soggetto con 7 DV o meno.

Disperazione opprimente: I soggetti subiscono penalità –2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.

Divinazione

Individuazione dello scrutamento: Avverte di chi spia magicamente.

Localizza creatura: Indica la direzione di una creatura familiare.

Occhio arcano: Un occhio fluttuante invisibile si muove a 9 m per round.

Scrutare[F]: Spia soggetti a distanza.

Evocazione

Creazione minore: Crea un oggetto di tessuto o di legno.

Evoca mostri IV: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Nebbia solida: Blocca la visuale e rallenta il movimento.

Porta dimensionale: Teletrasporta per una breve distanza.

Riparo sicuro: Crea un solido rifugio.

Tentacoli neri: Tentacoli lottano con quanti si trovano in una propagazione di 6 m.

Illusione

Allucinazione mortale: Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.

Invisibilità superiore: Come *invisibilità*, ma il soggetto può attaccare e rimanere invisibile.

Muro illusorio: Un muro, un pavimento o un soffitto sembrano reali, ma vi si può passare attraverso.

Ombra di una evocazione: Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%.

Terreno illusorio: Fa apparire un tipo di terreno come un altro tipo (campi in foreste e così via).

Trama iridescente: Le luci affascinano 24 DV di creature.

Invocazione

Grido: Rende sordi i soggetti all'interno del cono e infligge 5d6 danni sonori.

Muro di fuoco: Infligge 2d4 danni da fuoco fino a 3 m e 1d4 fino a 6 m. Passare attraverso il muro infligge 2d6 danni +1/livello.

Muro di ghiaccio: *Piano di ghiaccio* crea un muro o *semisfera* crea una cupola.

Scudo di fuoco: Le creature che attaccano subiscono danni da fuoco; si è protetti dal calore o dal freddo.

Sfera elastica: Un globo di forza protegge ma intrappola un soggetto.

Tempesta di ghiaccio: La grandine infligge 5d6 danni in un cilindro ampio 12 m.

Necromanzia

Animare morti[M]: Crea scheletri e zombi non morti.

Contagio: Infetta il soggetto con la malattia scelta.

Debilitazione: Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.

Paura: I soggetti all'interno del cono fuggono per 1 round/livello.

Scagliare maledizione: –6 a un punteggio di caratteristica, penalità –4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.

Trasmutazione

Corpo elementale I: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Piccola.

Forma ferina II: Permette di assumere la forma e qualche potere di una creatura animale di taglia Minuscola o Grande.

Ingrandire persone di massa: Raddoppia la taglia di 1 creatura umanoide/livello.

Potenziatore mnemonico[F]: Prepara incantesimi aggiuntivi o ne recupera uno appena lanciato. *Solo per i maghi.*

Ridurre persone di massa: Come *ridurre persone*, ma influisce 1 creatura umanoide/livello.

Scolpire pietra: Plasma la pietra in qualsiasi forma.

Incantesimi da mago/stregone di 5° livello

Abiurazione

Congedo: Costringe una creatura a tornare sul suo piano.

Santuario privato: Impedisce a chiunque di vedere o scrutare in un'area per 24 ore.

Spezzare incantamento: Libera i soggetti da ammaliamenti, alterazioni, maledizioni.

Ammaliamento

Blocca mostri: Come *blocca persone* ma su qualsiasi creatura.

Dominare persone: Controlla un umanoide telepaticamente.

Nebbia mentale: I soggetti nella nebbia subiscono penalità –10 a Sag e ai tiri salvezza su Volontà.

Regressione mentale: Int e Car del soggetto scendono a 1.

Simbolo di sonno[M]: Runa che fa cadere le creature vicine in un sonno catatonico.

Divinazione

Contattare altri piani: Pone una domanda a un'entità extraplanare.

Legame telepatico: Il collegamento permette agli alleati di comunicare.

Occhi indagatori: 1d4 +1/livello occhi fluttuanti che esplorano.

Evocazione

Creazione maggiore: Come *creazione minore*, ma anche di pietra e di metallo.

Evoca mostri V: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Legame planare inferiore: Intrappola una creatura extraplanare con 6 DV o meno finché non esegue un compito.

Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.

Nube mortale: Uccide creature con 3 DV o meno; 4–6 DV tiro salvezza o muoiono, più di 6 DV subiscono danni a Cos.

Teletrasporto: Trasporta istantaneamente a una distanza di 150 km/livello.

Scrigno segreto[F]: Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; lo si può recuperare a proprio piacimento.

Segugio fedele: Un cane fantomatico che può fare la guardia o attaccare.

Illusione

Incubo: Invia una visione che provoca 1d10 danni e affaticamento.

Immagine persistente: Come *immagine, maggiore*, ma non è necessaria la concentrazione.

Miraggio arcano: Come *terreno illusorio*, ma con strutture.

Ombra di una invocazione: Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%.

Sembrare: Cambia l'aspetto di 1 persona ogni 2 livelli.

Sogno: Invia un messaggio a qualcuno che sta dormendo.

Visione falsa[M]: Inganna lo scrutamento con un'illusione.

Invocazione

Cono di freddo: 1d6 danni da freddo/livello.

Inviare: Riferisce un breve messaggio ovunque, all'istante.

Mano interposta: Una mano che fornisce copertura contro un avversario.

Muro di forza: Un muro immune ai danni.

Necromanzia

Giara magica[F]: Consente la possessione di un'altra creatura.

Inaridire: Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni/livello a una creatura vegetale.

Onde di affaticamento: Parecchi bersagli diventano affaticati.

Simbolo di dolore[M]: Runa che devasta le creature vicine con dolori indicibili.

Trasmutazione

Corpo elementale II: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Media.

Crescita animale: Un animale ogni 2 livelli raddoppia la taglia.

Fabbricare[M]: Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.

Forma ferina III: Permette di assumere la forma di un animale di taglia Minuta o Enorme, o di una bestia magica di taglia Piccola o Media.

Forma di vegetale I: Permette di trasformarsi in un vegetale di taglia Piccola o Media.

Metamorfosi: Conferisce a un soggetto consenziente una nuova forma.

Metamorfosi funesta: Trasforma il soggetto in un animale innocuo.

Passapareti: Crea un passaggio attraverso pareti di legno e pietra.

Telecinesi: Sposta un oggetto, attacca una creatura o lancia un oggetto o una creatura.

Trasmutare fango in roccia: Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m/livello.

Trasmutare roccia in fango: Trasforma 2 cubi con spigolo di 3 m/livello.

Volo giornaliero: Permette di volare con una velocità di 12 m e si può andare veloci nelle lunghe distanze.

Universale

Permanenza[M]: Rende alcuni incantesimi permanenti.

Incantesimi da mago/stregone di 6° livello

Abiurazione

Campo anti–magia: Nega la magia nel raggio di 3 m.

Dissolvi magie superiore: Come *dissolvi magie*, ma con bersagli multipli.

Globo di invulnerabilità: Come *globo di invulnerabilità inferiore*, più effetti di incantesimi di 4° livello.

Repulsione[F]: Le creature non possono avvicinarsi.

Vigilanza e interdizione: Una serie di difese, magiche per proteggere un'area.

Ammaliamento

Costrizione/cerca: Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.

Eroismo superiore: Fornisce bonus +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei.

Simbolo di persuasione[M]: Runa che rende le creature vicine soggette a charme.

Suggestione di massa: Come *suggestione*, ma 1 soggetto/livello.

Divinazione

Analizzare dweomer[F]: Rivela gli aspetti magici di un soggetto.

Conoscenza delle leggende[MF]: Si apprendono storie su una persona, un luogo o un oggetto.

Visione del vero[M]: Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.

Evocazione

Evoca mostri VI: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Legame Planare: Come *legame planare inferiore* ma fino a 12 DV.

Muro di ferro[M]: 30 pf / 4 livelli; può essere fatto cadere sui nemici.

Nebbia acida: Nebbia che infligge danni da acido.

Illusione

Camminare nelle ombre: Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.

Fuorviare: Rende invisibili e crea un sosia illusorio.

Immagine permanente: Include vista, suono, odore e calore.

Immagine programmata[M]: Come *immagine maggiore*, ma attivata da un evento.

Velo: Cambia l'aspetto di un gruppo di creature.

Invocazione

Catena di fulmini: 1d6 danni/livello; 1 fulmine secondario/livello.

Contingenza[F]: Fa scattare le condizioni per l'attivazione di un altro incantesimo.

Mano possente: Una mano che spinge via le creature.

Sfera congelante: Congela l'acqua o infligge danni da freddo.

Necromanzia

Cerchio di morte[M]: Uccide 1d4 DV di creature/livello.

Creare non morti[M]: Per creare ghoul, ghast, mummie o mohrg da resti fisici.

Non morto a morto[M]: Distrugge 1d4 DV/livello di non morti (max 20d4).

Sguardo penetrante: Il bersaglio diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.

Simbolo di paura[M]: Runa che fa cadere le creature vicine in preda al panico.

Trasmutazione

Astuzia della volpe di massa: Come *astuzia della volpe*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Carne in pietra: Trasforma una creatura in una statua.

Controllare acqua: Solleva o abbassa masse d'acqua.

Corpo elementale III: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Grande.

Disintegrazione: Riduce in polvere una creatura o un oggetto.

Elucubrazione arcana: Fa ricordare incantesimi di 5° livello o inferiori. *Solo per i maghi.*

Forma di drago I: Permette di trasformarsi in un drago di taglia Media.

Forma di vegetale II: Permette di trasformarsi in un vegetale di taglia Grande.

Forma ferina IV: Permette di assumere la forma di un animale di taglia da Minuta ad Enorme, o di una bestia magica di taglia da Minuscola a Grande.

Forza del toro di massa: Come *forza del toro*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Grazia del gatto di massa: Come *grazia del gatto*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline.

Pietra in carne: Ristabilisce una creatura pietrificata.

Resistenza dell'orso di massa: Come *resistenza dell'orso*, ma influenza un soggetto/livello.

Saggezza del gufo di massa: Come *saggezza del gufo*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Splendore dell'aquila di massa: Come *splendore dell'aquila*, ma influenza 1 soggetto/livello.

Trasformazione arcana[M]: Si ottengono bonus di combattimento.

Incantesimi da mago/stregone di 7° livello

Abiurazione

Celare: Il soggetto è invisibile alla vista e allo scrutamento; fa cadere la creatura in uno stato comatoso.

Esilio: Bandisce 2 DV/livello di creature extraplanari.

Riflettere incantesimo[M]: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.

Ammaliamento

Blocca persone di massa: Come *blocca persone*, ma tutti quelli che si trovano entro 9 m.

Demenza: Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.

Parola del potere accecare: Acceca una creatura con 200 pf o meno.

Simbolo di stordimento[M]: Runa che stordisce le creature vicine.

Divinazione

Scrutare superiore: Come *scrutare*, ma più velocemente e a lungo.

Visione[M]: Come *conoscenza delle leggende*, ma più rapido.

Vista arcana superiore: Come *vista arcana*, ma rivela anche gli effetti magici sulle creature e sugli oggetti.

Evocazione

Evoca mostri VII: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Evocazioni istantanee[M]: Un oggetto preparato appare in mano.

Porta in fase: Crea un passaggio invisibile attraverso il legno o la pietra.

Reggia meravigliosa[F]: Una porta conduce a una reggia extradimensionale.

Spostamento planare[F]: Fino a 8 soggetti viaggiano su un altro piano.

Teletrasporto superiore: Come *teletrasporto*, ma senza limiti di raggio d'azione e senza possibilità di arrivare fuori bersaglio.

Teletrasporto degli oggetti: Come *teletrasporto* ma ha effetto su un oggetto toccato.

Illusione

Immagine proiettata: Un sosia illusorio in grado di parlare e lanciare incantesimi.

Invisibilità di massa: Come *invisibilità*, ma ha effetto su tutti quelli presenti nel raggio di azione.

Ombra di una evocazione superiore: Come *ombra di una evocazione*, ma fino al 6° livello e reali al 60%.

Simulacro[M]: Crea un sosia parzialmente reale di una creatura.

Invocazione

Gabbia di forza[M]: Un cubo o una gabbia di forza che imprigiona tutti al suo interno.

Mano stringente: Una mano che fornisce copertura, spinge o lotta.

Palla di fuoco ritardata: 1d6 danni da fuoco/livello; è possibile ritardare l'esplosione per 5 round.

Spada magica[F]: Una lama magica fluttuante che colpisce gli avversari.

Spruzzo prismatico: Un raggio che colpisce i soggetti con una varietà di effetti.

Necromanzia

Controllare non morti: Non si è attaccati dai non morti finché rimangono sotto il proprio comando.

Dito della morte: Infligge 10 danni/livello a un soggetto.

Onde di esaurimento: Molti bersagli diventano esausti.

Simbolo di debolezza[M]: Runa che indebolisce le creature.

Trasmutazione

Controllare tempo atmosferico: Cambia il tempo atmosferico in un'area.

Corpo elementale IV: Permette di trasformarsi in un elementale di taglia Enorme.

Forma di drago II: Permette di trasformarsi in un drago di taglia Grande.

Forma di gigante I: Permette di trasformarsi in un gigante di taglia Grande.

Forma di vegetale III: Permette di trasformarsi in un vegetale di taglia Enorme.

Inversione della gravità: Gli oggetti e le creature cadono verso l'alto.

Metamorfosi superiore: Conferisce ad una creatura consenziente una forma più possente.

Statua: Un soggetto può trasformarsi in statua a suo piacimento.

Transizione eterea: Si diventa eterei per 1 round/livello.

Universale

Desiderio limitato[M]: Altera la realtà, entro i termini consentiti dall'incantesimo.

Incantesimi da mago/stregone di 8° livello

Abiurazione

Muro prismatico: I colori del muro hanno un certo numero di effetti.

Protezione dagli incantesimi[MF]: Conferisce bonus di resistenza +8.

Serratura dimensionale: Teletrasporto e viaggi interplanari bloccati per 1 giorno/livello.

Vuoto mentale: Il soggetto è immune a magie mentali/emozionali e allo scrutamento.

Ammaliamento

Antipatia: L'oggetto o la locazione influenzata respingono certe creature.

Charme sui mostri di massa: Come *charme sui mostri*, ma tutti quelli che si trovano entro 9 m.

Danza irresistibile: Costringe il soggetto a danzare.

Esigere: Come *inviare*, ma si può inviare anche una *suggestione*.

Legame[M]: Una serie di tecniche per imprigionare una creatura.

Parola del potere, stordire: Stordisce una creatura con 150 pf o meno.

Simbolo di demenza[M]: Runa che rende dementi le creature vicine.

Simpatia[M]: L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.

Divinazione

Momento di prescienza: Si ottiene bonus cognitivo +1/livello su un singolo tiro per colpire, prova o tiro salvezza.

Occhi indagatori superiore: Come *occhi indagatori*, ma gli occhi hanno *visione del vero*.

Rivela locazioni: Locazione esatta di una creatura o di un oggetto.

Evocazione

Evoca mostri VIII: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.

Labirinto: Intrappola il soggetto in un labirinto extradimensionale.

Legame planare superiore: Come *Legame Planare Inferiore*, ma fino a 18 DV.

Legare anima[M]: Intrappola un'anima in una gemma.

Nube incendiaria: Nuvola che infligge 6d6 danni da fuoco/round.

Illusione

Ombra di una invocazione superiore: Come *ombra di una evocazione*, ma fino al 7° livello e reale al 60%.

Schermo: Un'illusione che nasconde un'area da visione e scrutamento.

Trama scintillante: Colori contorti che stordiscono, rendono confusi o privi di sensi.

Invocazione

Esplosione solare: Acceca tutti nel raggio di 3 m, infligge 6d6 danni.

Grido superiore: Un urlo devastante infligge 10d6 danni sonori; stordisce le creature.

Pugno serrato: Una mano Grande fornisce copertura, spinge e attacca i nemici.

Raggio polare: Attacco di contatto a distanza che infligge 1d6 danni da freddo/livello e risucchia 1d4 punti di Destrezza.

Sfera telecinetica: Come *sfera elastica*, ma si è in grado di spostarla con la telecinesi.

Necromanzia

Clone[MF]: Un duplicato che si risveglia quando l'originale muore.

Creare non morti superiori[M]: Per creare ombre, wraith, spettri o divoratori.

Orrido avvizzimento: Infligge 1d6 danni/livello nel raggio di 9 m.

Simbolo di morte[M]: Runa che uccide le creature vicine.

Trasmutazione

Corpo di ferro: Il corpo diventa di ferro vivente.

Forma di drago III: Permette di trasformarsi in un drago di taglia Enorme.

Forma di gigante II: Permette di trasformarsi in un gigante di taglia Enorme.

Metamorfosi suprema: Trasforma un soggetto in qualcos'altro.

Stasi temporale[M]: Mette il soggetto in animazione sospesa.

Incantesimi da mago/stregone di 9° livello

Abiurazione

Disgiunzione arcana: Disincanta magie e oggetti magici.
Imprigionare: Seppellisce il soggetto sotto terra.
Libertà: Libera le creature vittime di *imprigionare*.
Sfera prismatica: Come *muro prismatico* ma su ogni lato.

Ammaliamento

Blocca mostri di massa: Come *blocca mostri*, ma su tutti entro 9 m.
Dominare mostri: Come *dominare persone*, ma su qualsiasi creatura.
Parola del potere, uccidere: Uccide creature con 100 pf o meno.

Divinazione

Previsione: Un "sesto senso" avverte di pericoli imminenti.

Evocazione

Cerchio di teletrasporto[M]: Un cerchio teletrasporta qualsiasi creatura che vi entri in un posto prestabilito.
Evoca mostri IX: Richiama una creatura extraplanare al proprio comando.
Portale[M]: Collega due piani per viaggiare o per evocare creature.
Rifugio[M]: Altera un oggetto per trasportare il suo possessore.

Illusione

Fatale: Come *allucinazione mortale*, ma su tutti entro 9 m.
Ombre: Come *ombra di una evocazione*, ma fino all'8° livello e reale all'80% .

Invocazione

Mano stritolatrice: Una mano Grande che fornisce copertura, spinge o schiaccia i nemici dell'incantatore.
Sciame di meteore: Quattro sfere esplosive ognuna delle quali infligge 6d6 danni da fuoco.

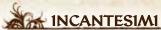
Necromanzia

Lamento della banshee: 10 danni/livello a 1 creatura/livello.
Legare anima[F]: Intrappola un'anima appena morta per impedirne la *resurrezione*.
Proiezione astrale[M]: Si viene proiettati insieme ai propri compagni sul Piano Astrale.
Risucchio di energia: Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

Trasmutazione

Fermare il tempo: Si può agire liberamente per 1d4+1 round.
Forma eterea: Per viaggiare sul Piano Etereo con i compagni.
Trasformazione[F]: Permette di trasformarsi in qualsiasi creatura e di cambiare forma una volta per round.

Universale

Desiderio[M]: Come *desiderio limitato*, ma con meno limitazioni.

INCANTESIMI

Gli incantesimi vengono presentati in ordine alfabetico.

AIUTO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Aiuto garantisce al bersaglio bonus morale +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura, oltre a punti ferita temporanei pari a 1d8 + il livello dell'incantatore (fino ad un massimo di 1d8+10 punti ferita temporanei al 10° livello dell'incantatore).

ALLARME

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 1, ranger 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F/FD (una minuscola campana e un sottile filo d'argento)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area emanazione del raggio di 6 m centrata su un punto nello spazio
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Allarme fa echeggiare un suono di avvertimento, mentale o effettivamente udibile, in un'area selezionata, ogni volta che una creatura di taglia Minuscola o superiore entra nell'area protetta o la tocca. Se la creatura pronuncia la parola d'ordine (che si decide al momento del lancio), l'*allarme* non scatta. Al momento del lancio, si decide se l'*allarme* sarà mentale o sonoro.

Allarme mentale: Un *allarme* mentale avverte l'incantatore (e solo lui), finché rimane entro 1,5 km dall'area protetta. Un singolo "suono" mentale riecheggia nella sua testa, abbastanza rilevante da risvegliarlo dal sonno, ma che non disturba in alcun modo la sua concentrazione. Un incantesimo *silenzio* non ha effetto su un *allarme* mentale.

Allarme sonoro: Un *allarme* sonoro genera il trillo di una campanella percepibile chiaramente da chiunque si trovi entro 18 metri dall'area protetta. Occorre ridurre la distanza di 3 metri per ogni eventuale porta chiusa frapposta e di 6 metri per ogni eventuale parete frapposta. In condizioni di silenzio, il suono può essere udito fiocamente fino ad una distanza di 54 metri, il suono dura 1 round. Le creature sotto l'effetto di un incantesimo *silenzio* non possono udire il suono.

Le creature eteree o astrali non attivano l'*allarme*.

L'incantesimo può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

ALLEATO PLANARE

Scuola evocazione (richiamo) [vedi testo per *alleato planare inferiore*]; **Livello** chierico 6
Componenti V, S, M (offerte di almeno 1.250 mo oltre un compenso), FD

Effetto uno o 2 esterni richiamati, per un totale di non più di 12 DV che non possono comparire a più di 9 m l'uno dall'altro

Funziona come *alleato planare inferiore*, solo che è possibile richiamare una singola creatura con un 12 DV o meno, oppure 2 creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 12. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa.

ALLEATO PLANARE INFERIORE

Scuola evocazione (richiamo) [vedi testo]; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (offerte di almeno 500 mo oltre un compenso, vedi testo), FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto 1 esterno richiamato di 6 DV o meno
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Lanciando questo incantesimo, si chiede alla propria divinità di inviare al proprio cospetto un esterno, (di 6 DV o meno) a scelta della divinità. Se non si venera alcuna divinità in particolare, la richiesta verrà esaudita da una creatura che condivide l'allineamento a livello filosofico. Se si è a conoscenza del nome di una creatura specifica, si può richiedere la sua presenza nominandola durante l'incantesimo (anche se si potrebbe comunque ottenere un'altra creatura).

È possibile chiedere alla creatura di compiere una missione in cambio di una ricompensa. Le missioni possono variare da qualcosa di semplice a qualcosa di più complesso. Bisogna essere in grado di comunicare con la creatura richiamata per poter negoziare i suoi servigi. La creatura richiamata richiede un pagamento per i suoi servigi. Questo pagamento può avvenire sotto diverse forme, dal donare oro od oggetti magici ad un tempio alleato, ad un regalo consegnato direttamente alla creatura, o a qualche altra azione da compiere che rispecchi l'allineamento e gli scopi della creatura. Indipendentemente dalla sua natura, questo pagamento deve essere fatto prima che la creatura acconsenta a compiere qualunque servizio. Stringere questo patto richiede almeno 1 round, per cui qualunque azione la creatura debba compiere avrà luogo nel round successivo al suo arrivo.

Una missione per cui occorra fino a 1 minuto/livello dell'incantatore richiede un pagamento di 100 mo per ogni DV della creatura richiamata. Nel caso di una missione per cui occorra fino a 1 ora per livello dell'incantatore, la creatura richiede un pagamento di 500 mo per DV. Una missione a lungo termine, una per cui occorra fino a un giorno per livello dell'incantatore, richiede un pagamento di 1.000 mo per DV. Una missione non pericolosa richiede solo metà del pagamento indicato, mentre una missione particolarmente pericolosa, potrebbe richiedere un dono maggiore.

Ben poche creature accetteranno una missione che sembra suicida (da non dimenticare che una creatura richiamata in realtà muore quando viene uccisa, a differenza di una creatura convocata). Tuttavia, se la missione è fortemente allineata con l'etica della creatura, essa potrebbe dimezzare o addirittura rinunciare al pagamento.

Al termine della sua missione, o quando finisce la durata concordata, la creatura ritorna al suo piano di origine (dopo aver fatto rapporto all'incantatore, se appropriato e possibile).

Nota: Quando si usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente.

ALLEATO PLANARE SUPERIORE

Scuola evocazione (richiamo) [vedi testo per *alleato planare inferiore*]; **Livello** chierico 8
Componenti V, S, M (offerte di almeno 2.500 mo oltre un compenso), FD
Effetto fino a 3 esterni richiamati, per un totale di non più di 18 DV che non possono comparire a più di 9 m l'uno dall'altro

Funziona come *alleato planare inferiore*, solo che è possibile richiamare una singola creatura con 18 DV o meno, o fino a 3 creature dello stesso tipo il cui totale in DV non superi 18. Le creature, come gruppo, accettano di aiutare l'incantatore e chiedono in cambio una ricompensa.

ALLINEAMENTO IMPERSCRUTABILE

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 1, chierico 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto
Durata 24 ore
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Allineamento imperscrutabile occulta l'allineamento di una creatura o di un oggetto a tutte le forme di divinazione.

ALLINEARE ARMA

Scuola trasmutazione [vedi testo]; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 arma toccata o 50 proiettili (che devono essere in contatto tra loro al momento del lancio dell'incantesimo)
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Allineare arma rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica a propria scelta. Un'arma allineata può ignorare la riduzione del danno di certe creature. Questo incantesimo è inefficace sulle armi che hanno già un allineamento.

Non si può lanciare l'incantesimo su un'arma naturale, come un colpo senz'armi. Quando si rende un'arma buona, malvagia, legale o caotica, l'incantesimo è rispettivamente buono, malvagio, legale o caotico.

ALLUCINAZIONE MORTALE

Scuola illusione (allucinazione) [paura, influenza mentale] ; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà dubita, poi Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si crea l'immagine illusoria della creatura più spaventosa che il soggetto riesca a immaginare, dando semplicemente forma alle peggiori paure presenti nel suo subconscio e materializzandole in una forma che il suo lato conscio possa percepire: mostro terrificante. Solo il soggetto dell'incantesimo è in grado di vedere l'*allucinazione mortale*; gli altri, sè compresi, vedono solamente una sagoma vaga. Il soggetto per prima cosa ottiene un tiro salvezza su Volontà per accorgersi che l'immagine non è reale. Se fallisce, e l'illusione riesce a toccarlo, deve superare un tiro salvezza su Tempra oppure muore di paura. Anche se il tiro salvezza su Tempra riesce, il soggetto subisce comunque 3d6 danni.

Se il soggetto dell'*allucinazione mortale* riesce a non farsi ingannare dall'illusione e possiede una forma di telepatia o sta indossando un *elmo della telepatia*, potrebbe riuscire a volgere la creatura contro l'incantatore. A quel punto si dovrà dubitare dell'illusione per non essere colpiti dal suo terribile attacco mortale.

ALTERARE SE STESSO

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un frammento di una creatura di cui si desidera assumere l'aspetto)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Quando si lancia questo incantesimo, si può assumere la forma di una qualunque creatura di taglia Piccola o Media di tipo umanoide. Se la forma che si assume ha una qualunque delle seguenti capacità, si assumono anche queste: fiuto, nuotare 9 m, scurovisione 18 m e visione crepuscolare.

Creatura di taglia Piccola: Se si assume la forma di una creatura umanoide di taglia Piccola, si ottiene bonus di taglia +2 a Destrezza.

Creatura di taglia Media: Se si assume la forma di una creatura umanoide di taglia Media, si ottiene bonus +2 a Forza.

AMMORBIDIRE TERRA E PIETRA

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area un quadrato con lato di 3 m/livello; vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Quando viene lanciato questo incantesimo, la terra e la pietra non lavorata nell'area di effetto diventano più friabili. Il terreno umido diventa fango, la terra asciutta diventa argilla smossa o sabbia, mentre la pietra diventa morbida argilla facile da modellare o da scheggiare.

Si è in grado di influenzare un'area quadrata con lato di 3 metri fino a una profondità che può variare da 30 cm a 120 cm, a seconda della compattezza o resistenza del terreno in quel punto. Terreni magici, incantati o lavorati non possono essere influenzati. Le creature di terra o di pietra non sono influenzate.

Le creature presenti in mezzo al fango devono superare un tiro salvezza su Riflessi o restano intrappolate per 1d2 round, incapaci di muoversi, attaccare o lanciare incantesimi. Le creature che superano i propri tiri salvezza possono muoversi attraverso il fango a metà della loro normale velocità, senza poter correre né caricare. La terra smossa non crea problemi quanto il fango, ma la velocità di movimento di tutte le creature nell'area di effetto è ridotta alla metà, e su una tale superficie non è possibile correre né caricare. La roccia trasformata in argilla non è in grado di impedire i movimenti, ma permette ai personaggi di tagliare, dare forma alla roccia o di scavare per raggiungere aree in cui non sarebbero stati in grado di arrivare normalmente.

Anche se *ammorbidire terra e pietra* non è in grado di influenzare la roccia lavorata, le superfici verticali come la parete di un crepaccio o il tetto di una caverna possono essere colpite dall'incantesimo. In genere questo provoca un piccolo crollo o una frana del materiale più friabile posto sulla superficie delle pareti (si consideri come un crollo senza zona sepolta, vedi Capitolo 13).

È possibile infliggere un moderato ammontare di danni strutturali a una struttura artificiale (come ad esempio un muro o una torre) rendendo più friabile il terreno sottostante, a causa dell'assestamento. Tuttavia, la maggior parte delle strutture solide verranno solamente danneggiate da questo incantesimo, non distrutte.

ANALIZZARE DWEOMER

Scuola divinazione; **Livello** bardo 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una lente d'oro e rubino che deve valere almeno 1.500 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 oggetto o 1 creatura/livello dell'incantatore
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega; vedi testo;
Resistenza agli incantesimi no

L'incantesimo permette di osservare le auree magiche. Ad ogni round si può osservare una singola creatura od oggetto visibile come azione gratuita. Nel caso di un oggetto magico, si apprendono le sue funzioni, come attivarle (se appropriato) e quante cariche sono rimaste (se l'oggetto impiega delle cariche). Nel caso di un oggetto o di una creatura su cui siano attivi degli incantesimi, si viene a conoscenza di ogni incantesimo, del suo effetto e del suo livello dell'incantatore.

Un oggetto custodito può tentare un tiro salvezza su Volontà per resistere a questo effetto, se così desidera chi lo tiene in mano. Se il tiro salvezza riesce, non si apprende nulla se non ciò che si nota guardandolo. Un oggetto che supera il tiro salvezza non può essere influenzato da un altro incantesimo *analizzare dweomer* per 24 ore.

Analizzare dweomer non funziona se viene lanciato su un artefatto.

ANATEMA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale, paura]; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 15 m
Area emanazione del raggio di 15 m, centrata su se stessi
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Anatema colma i nemici di dubbi e paure. Ciascuna creatura interessata subisce penalità –1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. *Anatema* contrasta e dissolve *benedizione.*

ANCORA DIMENSIONALE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto raggio
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Dalla propria mano protesa scaturisce un raggio verde. Occorre effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. La creatura o l'oggetto colpito dal raggio vengono coperti da un campo di energia verdastra che blocca qualsiasi tipo di viaggio extradimensionale. Tra le forme di movimento che *ancora dimensionale* impedisce sono inclusi: *camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea*, e capacità magiche simili.

L'incantesimo impedisce per tutta la sua durata anche l'uso di *portale* o di *cerchio di teletrasporto.*

Ancora dimensionale non interferisce con il movimento di creature che si trovano già in forma eterea o astrale quando l'incantesimo viene lanciato e non blocca percezioni extradimensionali o forme di attacco. Infine, non impedisce alle creature evocate di scomparire al termine di un incantesimo di evocazione.

ANIMALE MESSAGGERO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, druido 2, ranger 1
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (un pezzetto di cibo gradito all'animale)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 animale Minuscolo
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza nessuno; vedi testo ; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si costringe un animale Minuscolo a raggiungere un luogo stabilito. L'uso più comune di questo incantesimo consiste nel far portare all'animale un messaggio ai propri alleati. L'animale non può essere addomesticato o addestrato da nessun altro, come per famigli e compagni animali.

Usando del cibo gradito all'animale, lo si attira a sé. La creatura si farà avanti e aspetterà gli ordini. Si può imprimere mentalmente nell'animale un certo posto conosciuto o un paesaggio facilmente riconoscibile. Le indicazioni devono essere semplici, perché l'animale dipende dalle indicazioni e non dalle sue conoscenze. Si può dotare l'animale di un biglietto o si può fissargli addosso un piccolo oggetto. L'animale parte per la destinazione indicata e, raggiuntala, vi resta in attesa fino a quando l'effetto dell'incantesimo non svanisce, dopodiché riprende le sue normali attività.

Durante questo periodo di attesa, il messaggero consente agli altri di avvicinarsi e di rimuovere il messaggio o l'oggetto trasportato. Il soggetto cui il messaggio è destinato non ottiene alcuna speciale capacità di comunicare con l'animale o per leggere il messaggio accluso (se è scritto in una lingua che egli non conosce, ad esempio).

ANIMARE CORDE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio una corda od oggetto simile, lunga fino a 15 m + 1,5 m/livello; vedi testo
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Permette di animare un oggetto non vivente di natura assimilabile a una corda. La lunghezza massima della corda viene calcolata su un diametro base di 2,5 cm. Si deve ridurre la lunghezza massima del 50% per ogni 2,5 cm aggiuntivi di spessore e aumentare la lunghezza del 50% per ogni dimezzamento dello spessore della corda.

I comandi che si possono impartire sono: "arrotolati" (la corda si arrotola in una spira ordinata), "arrotolati e fai un nodo", "fai un cappio" "fai un cappio e un nodo", "lega e fai un nodo" e tutti i loro opposti ("svolgiti" e così via). Un singolo comando può essere impartito ad ogni round come azione di movimento, come se si dirigesse un incantesimo attivo.

La corda può avvolgersi solo attorno a un oggetto o ad una creatura entro 30 cm di distanza (la corda non striscia in avanti) e deve quindi essere lanciata vicino al bersaglio. Per farlo è necessario un attacco di contatto a distanza effettuato con successo (incremento di gittata 3 metri). Una corda di canapa comune con diametro di 2,5 cm ha 2 punti ferita, CA 10 e può essere spezzata con una prova di Forza con CD 23. Non infligge danni di alcun tipo, ma può essere usata per sbilanciare o per intralciare un singolo avversario che fallisca un tiro salvezza su Riflessi. Una creatura in grado di lanciare incantesimi che venga bloccata con *animare corde* deve superare una prova di concentrazione con CD 15 + il livello dell'incantesimo per poter lanciare un incantesimo. Una creatura intralciata può riuscire a districarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 20.

La corda in sé e i nodi creati su di essa non sono magici.

L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

ANIMARE MORTI

Scuola necromanzia [male]; **Livello** chierico 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (una gemma d'onice del valore di almeno 25 mo per DV di non morti)
Raggio di azione contatto
Bersagli 1 o più cadaveri toccati
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo trasforma le ossa o corpi dei morti in scheletri o zombi (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*) che obbediscono agli ordini che gli vengono impartiti a voce. Si può ordinare ai non morti di seguirvi o di rimanere in un'area ed attaccare ogni creatura (o un tipo particolare di creatura) che entri in quell'area. I non morti rimangono animati finché non vengono distrutti (uno scheletro o uno zombi distrutto non possono più essere rianimati).

Indipendentemente dal tipo di non morto che si crea con questo incantesimo, con un singolo lancio di *animare morti* non si può creare un totale di DV di non morti superiore al doppio del proprio livello dell'incantatore. L'incantesimo *dissacrare* raddoppia questo limite.

I non morti creati rimangono sotto il proprio controllo a tempo indeterminato. Indipendentemente dal numero di volte che si usa questo incantesimo, tuttavia, è possibile controllare solo 4 DV di creature non morte per livello dell'incantatore. Se si supera questo numero, tutte le creature create per ultime passano sotto il proprio controllo, mentre i non morti in eccesso dagli incantesimi precedenti diventano privi di controllo. Si può scegliere quali creature liberare. I non morti controllati con il talento Comandare Non Morti non contano in questo limite.

Scheletri: Uno scheletro può essere creato solo da un cadavere o da uno scheletro per lo più integro. Il cadavere deve essere dotato di ossa. Se uno scheletro viene creato da un cadavere, la carne si sfalda e cade immediatamente dalle ossa.

Zombi: Uno zombi può essere creato solo da un cadavere per lo più intatto. Il cadavere deve essere di una creatura dotata di una anatomia fisica.

ANIMARE OGGETTI

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 6, chierico 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersagli 1 oggetto Piccolo per livello dell'incantatore; vedi testo
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si infonde negli oggetti inanimati la mobilità e la parvenza di vita. Ogni oggetto così animato attacca immediatamente qualsiasi cosa o persona gli vengano indicati. L'oggetto animato può essere fatto di qualsiasi materiale non magico. Si può animare un oggetto Piccolo o inferiore o un numero equivalente di oggetti più grandi come indicato: un oggetto Medio conta come 2 oggetti Piccoli o inferiori, un oggetto Grande come 4, un oggetto Enorme come 8, un oggetto Mastodontico come 16 e un oggetto Colossale come 32. Si può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se si stesse dirigendo un incantesimo attivo. Per le statistiche degli oggetti animati vedi *Pathfinder GdR Bestiario*.

L'incantesimo non può animare oggetti trasportati o indossati da una creatura.

Animare oggetti può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

ANIMARE VEGETALI

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 vegetale Grande ogni 3 livelli dell'incantatore o tutti i vegetali nel raggio di azione; vedi testo
Durata 1 round/livello o 1 ora/livello; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
L'incantesimo infonde nei vegetali inanimati la mobilità e una parvenza di vita. I vegetali così animati attaccano chiunque o qualsiasi cosa all'inizio gli venga indicato come se fossero oggetti animati della categoria di taglia appropriata. Si può animare un vegetale Grande o più piccolo, o un numero equivalente di vegetali più grandi, come indicato: un vegetale Enorme conta come 2 vegetali Grandi o inferiori, un vegetale Mastodontico come 4, e uno Colossale come 8. Si può cambiare il bersaglio o i bersagli designati come azione di movimento, come se si stesse dirigendo un incantesimo attivo.

Usate le statistiche degli oggetti animati (*Pathfinder GdR Bestiario*), ma i vegetali più piccoli della taglia Grande sono privi della durezza.

Animare vegetali non può influenzare le creature vegetali, né il materiale vegetale non vivo.

Intralciare: In alternativa, si può infondere in tutti i vegetali presenti nel raggio di azione un certo grado di mobilità che permetta loro di attorcigliarsi attorno alle creature che si trovano nell'area. Quest'uso dell'incantesimo duplica l'effetto di un incantesimo *intralciare*. La resistenza agli incantesimi non impedisce alle creature di essere intralciate. L'effetto dura un'ora per livello dell'incantatore.

ANTI–INDIVIDUAZIONE

Scuola abiurazione; **Livello** ranger 4, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di diamante del valore di 50 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura od oggetto toccato
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)
La creatura o l'oggetto protetti da questo incantesimo diventano difficilmente individuabili mediante incantesimi di divinazione come *chiaroudienza/chiaroveggenza*, *localizza oggetto* e gli incantesimi di *individuazione*. *Anti–individuazione* è anche in grado di evitare l'individuazione da parte di oggetti magici come le *sfere di cristallo*. Se viene effettuato un tentativo di divinazione sulla creatura o sull'oggetto protetti, il divinatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro CD 11 + il livello di chi ha lanciato *anti-individuazione*. Se si lancia *anti–indivi-*

duazione su se stessi oppure su un oggetto in proprio possesso, la CD sarà di 15 + il livello dell'incantatore.

Se viene lanciato su una creatura, *anti-individuazione* protegge sia l'equipaggiamento che la creatura.

ANTIPATIA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** druido 9, mago/stregone 8

Tempo di lancio 1 ora

Componenti V, S, M/FD (una pallottola di sale di allume bagnata nell'aceto)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio 1 locazione (fino a 1 cubo con spigolo di 3 m/livello) o 1 oggetto

Durata 2 ore/livello (I)

Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si possono far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che respingono un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a propria scelta. Il tipo di creatura che si intende respingere deve essere nominato specificamente. Il sottotipo di una creatura non è abbastanza specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato.

Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di allontanarsi dall'area o di evitare l'oggetto influenzato. Una forza li obbliga ad abbandonare l'area o l'oggetto, a evitarlo e a non volervi mai più ritornare volontariamente finché l'incantesimo permane. Una creatura che supera il tiro salvezza può rimanere nell'area o toccare l'oggetto, pur sentendosi molto a disagio. L'inquietudine che subisce riduce la sua Destrezza di 4 punti.

Antipatia contrasta e dissolve *simpatia*.

APRIRE/CHIUDERE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 0, mago/stregone 0

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, F (una chiave di ottone)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio oggetto che pesa fino a 15 kg o portale da aprire o chiudere

Durata istantaneo

Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Si apre o chiude (a propria scelta) una porta, un forziere, una scatola, una finestra, una borsa, un borsellino, una bottiglia, un barile o un qualsiasi altro contenitore. Se qualcosa ne impedisce l'apertura (una spranga su una porta o un lucchetto su un forziere), l'incantesimo fallisce. Inoltre, l'incantesimo può aprire o chiudere solo oggetti che pesino 15 kg o meno. Pertanto porte, forzieri e oggetti simili creati per creature enormi sono oltre la portata dell'incantesimo.

ARMA DISTRUTTIVA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 5

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione contatto

Bersagli 1 arma da mischia

Durata 1 round/livello

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Questo incantesimo rende un'arma da mischia letale per i non morti. Se si colpisce con quest'arma una creatura non morta con DV pari o inferiori al proprio livello dell'incantatore, questa deve superare un tiro salvezza su Volontà o viene completamente distrutta. Contro l'effetto distruttivo non si applica la resistenza agli incantesimi.

ARMA MAGICA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 1, paladino 1, mago/stregone 1

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, FD

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 arma toccata

Durata 1 minuto/livello

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Arma magica conferisce a un'arma bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. Un bonus di potenziamento non si somma al bonus +1 ai tiri per colpire di un'arma perfetta.

Non si può lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come un colpo senz'armi (invece, vedi *zanna magica*). Il colpo senz'armi di un monaco è considerato un'arma, e quindi può essere potenziato da questo incantesimo.

ARMA MAGICA SUPERIORE

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 4, paladino 3, mago/stregone 3

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M/FD (polvere di calce e carbone)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio 1 arma o 50 proiettili (tutti in contatto tra loro al momento del lancio)

Durata 1 ora/livello

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

L'incantesimo funziona come *arma magica,* tranne per il fatto che conferisce a un'arma bonus di potenziamento di +1 ogni 4 livelli dell'incantatore (massimo +5) ai tiri per colpire e per i danni. Questo bonus non permette ad un'arma di superare la riduzione del danno, a parte quello da magia.

In alternativa, è possibile lanciare l'incantesimo su un massimo di 50 frecce, quadrelli o proiettili. Essi devono essere tutti dello stesso tipo e devono essere tutti radunati in gruppo (nella stessa faretra o altro contenitore). I proiettili, ma non le armi da lancio, perdono la loro trasmutazione una volta utilizzati. Considerare gli shuriken come proiettili, piuttosto che come armi da lancio, ai fini di questo incantesimo.

ARMA SPIRITUALE

Scuola invocazione [forza]; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto arma magica di forza
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un'arma composta da pura forza magica viene creata dal nulla e attacca gli avversari a distanza, a seconda di come la si dirige, infliggendo 1d8 danni di forza per colpo, +1 danno ogni 3 livelli dell'incantatore (massimo +5 al 15° livello). Essa assume la forma di un'arma preferita dalla propria divinità oppure di qualche suo significato spirituale o simbolico (vedi sotto) e possiede lo stesso intervallo di minaccia e moltiplicatore dei colpi critici di un'arma reale della stessa forma. Colpisce l'avversario designato, cominciando con un attacco nello stesso round in cui l'incantesimo viene lanciato e proseguendo nei round successivi nel proprio turno. Utilizza il bonus di attacco base dell'incantatore (permettendo attacchi multipli nei round successivi) più il modificatore di Saggezza dell'incantatore come suo bonus di attacco. Colpisce come un incantesimo, non come un'arma, quindi può anche ferire creature che hanno riduzione del danno. Essendo un effetto di forza, può colpire le creature incorporee senza la normale probabilità di mancare il bersaglio associata alla forma incorporea. L'arma colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ottiene alcun bonus se attacca ai fianchi, né può consentire che un combattente ne ottenga. I propri talenti o le azioni di combattimento che si compiono non influenzano l'arma. Se l'arma si sposta oltre il raggio di azione dell'incantesimo, se sparisce dalla propria visuale o se si smette di dirigerla, tornerà al proprio fianco, fluttuando sospesa in aria. Ogni round dopo il primo, si può utilizzare un'azione di movimento per cambiare la direzione dell'arma verso un nuovo bersaglio. Altrimenti, essa continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. Nel round in cui cambia il bersaglio, l'arma effettua un solo attacco. Nei round successivi l'arma può attaccare il nuovo bersaglio con attacchi multipli, ammesso che le siano consentiti dal bonus di attacco base dell'incantatore. Anche se l'*arma spirituale* è un'arma a distanza, si deve usare il raggio di azione dell'incantesimo e non il normale incremento di gittata dell'arma, e cambiare il bersaglio rimane un'azione di movimento.

Un'*arma spirituale* non può essere colpita né danneggiata da attacchi fisici, ma *dissolvi magie*, *disintegrazione*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* possono influenzarla. La CA di un'*arma spirituale* contro attacchi di contatto è 12 (10 + bonus di taglia per un oggetto Minuscolo).

Se una creatura attaccata ha resistenza agli incantesimi, occorre effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro quella resistenza agli incantesimi la prima volta in cui l'*arma spirituale* colpisce la creatura. Se riesce a resistere all'arma, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, l'arma avrà i suoi normali effetti su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

Spesso le armi utilizzate dagli incantatori sono repliche di forza delle armi personali delle divinità. Un chierico senza divinità ottiene un'arma in base al suo allineamento. Un chierico neutrale senza divinità può creare un'*arma spirituale* di qualsiasi allineamento, ammesso che almeno in generale stia agendo in accordo con l'allineamento in questione. Le armi associate ad ogni allineamento sono le seguenti: bene (martello da guerra), caos (ascia da battaglia), legge (spada lunga), male (mazzafrusto leggero).

ARMATURA MAGICA

Scuola evocazione (creazione) [forza] ; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un pezzo di cuoio conciato)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 ora/livello(I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no

Un campo di forza invisibile ma tangibile circonda il soggetto dell'incantesimo, garantendogli bonus di armatura +4 alla CA.

A differenza delle normali armature, *armatura magica* non comporta penalità di armatura alla prova, probabilità di fallimento degli incantesimi arcani e riduzioni della velocità. Poiché l'*armatura magica* è costituita da forza, le creature incorporee non possono oltrepassarla come nel caso delle normali armature.

ASTUZIA DELLA VOLPE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (peli o sterco di volpe)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì

Il bersaglio diventa più astuto. L'incantesimo conferisce al soggetto bonus di potenziamento +4 a Intelligenza, aggiungendo sia i normali benefici alle prove di abilità basate sull'Intelligenza che gli altri usi del modificatore di Intelligenza. I maghi (e altri incantatori che fanno affidamento sull'Intelligenza) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'Intelligenza accresciuta, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. L'incantesimo non garantisce alcun grado di abilità aggiuntivo.

ASTUZIA DELLA VOLPE DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 6, mago/stregone 6
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura/livello; due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *astuzia della volpe*, ma ha effetto su più creature.

AURA MAGICA

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un fazzoletto di seta che deve essere passato sull'oggetto che riceve l'aura)

Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato pesante fino a 2,5 kg/livello
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Si modifica l'aura di un oggetto per far sì che venga segnalata dagli incantesimi di *individuazione* (e da incantesimi con capacità simili) come se si trattasse di un oggetto non magico, o di un oggetto magico di un tipo specificato dall'incantatore o del soggetto di un incantesimo specificato dall'incantatore. Se l'oggetto con *aura magica* viene esaminato con *identificare* si rivela l'aura falsa e si svelano le qualità vere dell'oggetto se si supera un tiro salvezza su Volontà. Altrimenti chi la esamina crede all'aura e non può comprenderne la vera natura in alcun modo.

Se l'aura dell'oggetto è eccezionalmente potente (se per esempio è un artefatto), *aura magica* non funziona.

Nota: Un'arma, uno scudo o un'armatura di tipo magico devono necessariamente essere perfetti, e quindi una spada di mediocre fattura che abbia un'*aura magica* desterà sospetti.

AURA SACRA

Scuola abiurazione [bene]; **Livello** chierico 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un minuscolo reliquiario che valga almeno 500 mo)
Raggio di azione 6 m
Bersaglio 1 creatura/livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata su se stessi
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Una brillante radianza divina avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature malvagie e accecando queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa abiurazione ha quattro effetti.

Primo, le creature protette ottengono bonus di deviazione +4 alla CA e bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dal male*, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli effettuati da creature malvagie.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del male e incantesimi lanciati da creature malvagie.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dal male*.

Infine, se una creatura malvagia riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante rimane accecato (un tiro salvezza su Tempra nega l'effetto, come per *cecità/sordità*, ma con la CD del tiro salvezza per *aura sacra*).

AURA SACRILEGA

Scuola abiurazione [male]; **Livello** chierico 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un minuscolo reliquiario che valga almeno 500 mo)
Raggio di azione 6 m
Bersagli 1 creatura/livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata su se stessi
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Un'oscurità inquietante avvolge i soggetti dell'incantesimo, proteggendoli da attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati dalle creature buone e indebolendo queste ultime se riescono a colpire i soggetti. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, le creature protette ottengono bonus di deviazione +4 alla CA e bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dal bene*, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli effettuati da creature buone.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del bene e incantesimi lanciati da creature buone.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dal bene*.

Infine, se una creatura buona riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante subisce 1d6 danni temporanei a Forza (un tiro salvezza su Tempra nega questo effetto).

BACCHE BENEFICHE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersagli 2d4 bacche fresche toccate
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Lanciare *bacche benefiche* su una manciata di bacche fresche appena colte fa sì che 2d4 di esse diventino magiche. Si può (così come qualsiasi altro druido di 3° livello o superiore) riconoscere immediatamente quali bacche sono soggette all'incantesimo. Ogni bacca incantata fornisce nutrimento come se fosse un pasto normale per una creatura Media. Le bacche curano anche 1 danno quando vengono mangiate, fino ad un massimo di 8 danni nell'arco di 24 ore.

BAGLIORE SOLARE

Scuola invocazione [luce]; **Livello** druido 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 18 m
Area linea che scaturisce dalla propria mano
Durata 1 round/livello o finché tutti i bagliori non si esauriscono
Tiro salvezza Riflessi nega e dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Per tutta la durata dell'incantesimo, si può utilizzare un'azione standard per invocare un bagliore di luce intensa ogni round. È possibile creare uno di questi bagliori ogni 3 livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 6 bagliori al 18° livello). L'incantesimo termina quando la sua durata si esaurisce oppure quando sono terminati i bagliori a disposizione.

Tutte le creature presenti all'interno del bagliore vengono accecate

e subiscono 4d6 danni. Tutte le creature per cui la luce solare è nociva o innaturale subiscono danni raddoppiati. Un tiro salvezza su Riflessi effettuato con successo annulla la cecità e dimezza i danni.

I non morti colti all'interno del bagliore subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza su Riflessi. Inoltre, il bagliore è in grado di distruggere le creature non morte specificamente vulnerabili alla luce intensa, in caso di fallimento del loro tiro salvezza.

La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere danni a funghi, muffe, melme e fanghiglie come se fossero creature non morte.

BANCHETTO DEGLI EROI

Scuola evocazione [creazione]; **Livello** bardo 6, chierico 6
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto banchetto per 1 creatura/livello
Durata 1 ora + 12 ore; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si imbandisce un grande banchetto, completo di una magnifica tavola, sedie, stoviglie, cibo e bevande. Consumare il banchetto richiede 1 ora e gli effetti benefici non hanno luogo finché l'ora non è trascorsa. Coloro che prendono parte al banchetto vengono curati da ogni infermità e nausea; ricevono i benefici di *neutralizza veleno* e *rimuovi malattia*, e ottengono 1d8 punti ferita temporanei +1 punto ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo +10) dopo aver brindato con il nettare servito al banchetto. Il cibo simile all'ambrosia che viene mangiato garantisce ad ogni creatura che lo consuma bonus morale +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza su Volontà e bonus morale +4 ai tiri salvezza contro veleno e paura per 12 ore.

Se il banchetto viene interrotto per qualsiasi motivo, l'incantesimo è rovinato e tutti gli effetti conferiti vengono annullati.

BARRIERA DI LAME

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** chierico 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro di lame rotanti lungo fino a 6 m/livello, o muro ad anello di lame rotanti con un raggio fino a 1,5 m ogni 2 livelli; entrambe le forme sono alte 6 m
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi dimezza o Riflessi nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo crea dal nulla una cortina verticale e immobile di lame rotanti formate da pura forza. Qualsiasi creatura che attraversi questo muro subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6) ;un tiro salvezza su Riflessi dimezza tali danni.

Se si invoca la barriera in modo che appaia dove ci sono delle creature, ognuna di esse subisce danni come se stesse attraversando il muro. Ogni creatura può evitare il muro (finendo su un lato a sua scelta) e quindi non subisce alcun danno se supera un tiro salvezza su Riflessi.

Una *barriera di lame* offre copertura (bonus +4 alla CA, bonus +2 ai tiri salvezza su Riflessi) contro gli attacchi compiuti attraverso di essa.

BASTONE DELL'INCANTESIMO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 6
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, F (il bastone utilizzato per immagazzinare l'incantesimo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 bastone ferrato di legno toccato
Durata permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

SI può immagazzinare all'interno di un bastone ferrato di legno un qualsiasi incantesimo che si è normalmente in grado di lanciare. Nel bastone in questione ci può essere un solo incantesimo alla volta, e non è possibile possedere più di un *bastone dell'incantesimo* alla volta. Si può lanciare l'incantesimo all'interno del bastone come se fosse stato preparato, senza che ciò influisca sul totale giornaliero a propria disposizione. Qualsiasi componente materiale sia necessaria per lanciare l'incantesimo deve essere utilizzata nel momento in cui l'incantesimo viene immagazzinato all'interno del *bastone dell'incantesimo*.

BENEDIRE L'ACQUA

Scuola trasmutazione [bene]; **Livello** chierico 1, paladino 1
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (2,5 kg di polvere d'argento del valore di almeno 25 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 borraccia d'acqua toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Questa trasmutazione infonde energia positiva in un'ampolla d'acqua (0,5 litri) e la trasforma in acquasanta (vedi Capitolo 6).

BENEDIRE UN'ARMA

Scuola trasmutazione; **Livello** paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 arma toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questa trasformazione rende i colpi di un'arma estremamente accurati contro i nemici malvagi. L'arma viene considerata come se fosse dotata di bonus di potenziamento +1 allo scopo di superare la RD delle creature malvagie o di colpire le creature malvagie incorporee (anche se l'incantesimo non conferisce un reale bonus di potenziamento). L'arma inoltre diventa allineata al bene, e quindi

può superare la RD di certe creature. (Questo effetto si sovrappone e cancella a qualsiasi altro allineamento che potrebbe avere l'arma). Si possono benedire frecce o quadrelli singoli, ma le armi da tiro soggette all'effetto magico (come gli archi) non trasferiscono tale beneficio ai proiettili che lanciano.

Inoltre, tutti i colpi critici contro nemici malvagi sono confermati automaticamente: in pratica ogni minaccia di critico è un colpo critico. Quest'ultimo effetto non si applica a quelle armi che hanno già un effetto magico relativo ai colpi critici, come un'arma *affilata* o una *spada vorpal*.

BENEDIZIONE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** chierico 1, paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 15 m
Area se stessi e tutti gli alleati entro un'esplosione di 15 m centrata su di sè
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Benedizione infonde coraggio nei propri alleati, che ottengono bonus morale +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro effetti di paura. *Benedizione* contrasta e dissolve *anatema*.

BLASFEMIA

Scuola invocazione [male, sonoro]; **Livello** chierico 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione 12 m
Area creature non malvagie entro una propagazione con raggio 12 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Tutte le creature non malvagie all'interno dell'area di effetto di un incantesimo *blasfemia* subiscono i seguenti effetti nocivi.

DV	Effetto
Pari al livello dell incantatore	Frastornata
Fino al livello dell'incantatore –1	Indebolita, frastornata
Fino al livello dell'incantatore –5	Paralizzata, indebolita, frastornata
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, paralizzata, indebolita, frastornata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Superare un tiro salvezza su Volontà riduce o elimina questi effetti. Le creature interessate da effetti multipli effettuano solo un tiro salvezza e applicano il risultato a tutti gli effetti.

Frastornata: La creatura non può compiere azioni per 1 round, ma può difendersi normalmente. Tiro salvezza nega.

Indebolita: il punteggio di Forza della creatura diminuisce di 2d6 punti per 2d4 round. Tiro salvezza dimezza.

Paralizzata: La creatura è paralizzata e indifesa per 1d10 minuti. Il tiro salvezza riduce l'effetto paralizzante a 1 round.

Uccisa: Le creature viventi muoiono, i non morti vengono distrutti. Tiro salvezza nega. Superando il tiro salvezza, la creatura subisce invece 3d6 danni + 1 punto per livello dell'incantatore (massimo +25).

Inoltre, se si è sul proprio piano d'origine, le creature extraplanari di allineamento non malvagio all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito o meno la *blasfemia*. L'effetto di esilio concede un tiro salvezza su Volontà (con penalità –4) per essere negato.

Le creature i cui Dadi Vita superano il livello dell'incantatore non sono soggette a *blasfemia*.

BLOCCA ANIMALI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** druido 2, ranger 2
Componenti: V, S
Bersaglio 1 animale
Funziona come *blocca persone,* ma ha effetto su un animale invece che su un umanoide.

BLOCCA MOSTRI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 4, mago/stregone 5
Componenti: V, S, M/FD (una sbarra o una verga di metallo duro, che può anche essere piccola come un chiodo)
Bersaglio 1 creatura vivente
Funziona come *blocca persone,* ma ha effetto su qualunque creatura vivente che fallisca il tiro salvezza su Volontà.

BLOCCA MOSTRI DI MASSA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 9
Bersagli 1 o più creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Funziona come *blocca persone,* ma ha effetto su più creature e blocca qualsiasi creatura vivente che fallisca il tiro salvezza su Volontà.

BLOCCA PERSONE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, chierico 2, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F/FD (un piccolo pezzo dritto di ferro)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura umanoide
Durata 1 round/livello (D); vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il soggetto rimane paralizzato e bloccato sul posto. È cosciente e respira normalmente, ma non è in grado di compiere nessuna azione, nemmeno parlare. Ad ogni round nel suo turno, il soggetto può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto, questa

è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità.

Una creatura alata che viene paralizzata non può battere le ali e quindi cade. Un nuotatore non è in grado di nuotare e può annegare.

BLOCCA PERSONE DI MASSA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 7

Bersagli 1 o più creature umanoidi, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *blocca persone,* tranne per quanto indicato sopra.

BLOCCA PORTE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 1

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V

Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)

Bersaglio 1 porta ampia fino a 1,8 m²/livello

Durata 1 minuto/livello (I)

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo sbarra magicamente una porta, un cancello, una finestra o un'imposta di legno, metallo o pietra. La magia mantiene la porta serrata come se fosse completamente chiusa e la serratura bloccata. Un incantesimo *scassinare* oppure un *dissolvi magie* effettuato con successo possono negare gli effetti di *blocca porte*. Se una porta è soggetta a questo incantesimo, si aggiunge 5 alla normale CD per forzarla.

BOCCA MAGICA

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 1, mago/stregone 2

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (un pezzo di favo e della polvere di giada del valore di 10 mo)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto

Durata permanente finché non viene scaricato

Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Questo incantesimo è in grado di fornire all'oggetto o alla creatura designati una bocca magica che appare improvvisamente per proferire un messaggio nel momento in cui ha luogo un evento specificato dall'incantatore. Il messaggio, che non deve superare le 25 parole, può essere in qualsiasi linguaggio da lui conosciuto, e deve essere proferito entro 10 minuti. La bocca non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici. Si muove comunque articolando le parole pronunciate; se l'incantesimo viene posto su una statua, la bocca della statua si muove come se fosse lei a parlare. Naturalmente, la *bocca magica* può anche essere posta su un albero, su una pietra o su qualsiasi altro oggetto o creatura.

L'incantesimo si attiva nel momento in cui hanno luogo determinate condizioni specificate dall'incantatore al momento del lancio. Le condizioni di attivazione possono essere generali o dettagliate a seconda delle sue preferenze, anche se devono corrispondere a stimoli esclusivamente visuali o uditivi. L'attivazione avviene nel momento in cui sembra avvenire quanto specificato. Eventuali camuffamenti o illusioni possono comunque fare scattare l'incantesimo. L'oscurità normale non è in grado di eludere una condizione visuale, ma *oscurità* e *invisibilità* di tipo magico possono. Il movimento silenzioso o il *silenzio* magico sono in grado di eludere eventuali condizioni uditive. Le condizioni uditive possono essere collegate al verificarsi di tipi generali di suoni, o al suono specifico di una parola pronunciata. Una *bocca magica* non è in grado di distinguere allineamenti, livelli, DV o classi se non dalle apparenze.

Il raggio limite di attivazione di una condizione è di 4,5 metri per livello dell'incantatore, e di conseguenza un incantatore di 6° livello è in grado di comandare a una *bocca magica* di reagire a una determinata condizione che avviene entro 27 metri di distanza. A prescindere però dal raggio di azione, la bocca può reagire solo a stimoli visivi o uditivi, o ad azioni che avvengono nel suo campo visivo o uditivo.

Bocca magica può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza.*

BUONE SPERANZE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 3

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)

Bersagli 1 creatura vivente/livello; due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata 1 minuto/livello

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questo incantesimo instilla una grande speranza nei soggetti. Ogni creatura influenzata ottiene bonus morale +2 a tiri salvezza, tiri per colpire e per i danni da arma, prove di abilità e prove di caratteristica. *Buone speranze* contrasta e dissolve *disperazione opprimente.*

CADUTA MORBIDA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1

Tempo di lancio 1 azione immediata

Componenti V

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersagli 1 oggetto o creatura di taglia Media o inferiore in caduta per livello; i bersagli non possono trovarsi a più di 6 m l'uno dall'altro

Durata fino all'atterraggio o 1 round/livello

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Le creature o gli oggetti sotto l'effetto dell'incantesimo cadono lentamente. La velocità di caduta viene istantaneamente ridotta a 18 metri per round (equivalente alla fine di una caduta da pochi metri), che non infligge alcun danno al momento dell'atterraggio, purché l'incantesimo sia ancora in funzione. Quando la durata dell'incantesimo cessa, tuttavia, la caduta riprende alla sua velocità normale.

L'incantesimo ha effetto su una o più creature od oggetti di taglia

Media o inferiore (compresi equipaggiamento e oggetti trasportati fino al carico massimo di ogni creatura), o sull'equivalente in creature più grandi: una creatura od oggetto Grande conta come 2 creature od oggetti Medi, una creatura od oggetto Enorme conta come 2 creature od oggetti Grandi e così via.

Questo incantesimo non ha alcun effetto speciale sulle armi a distanza a meno che non stiano cadendo da una certa altezza. Se l'incantesimo viene lanciato su un oggetto in caduta, l'oggetto infligge metà dei danni normali in base al peso e senza alcun bonus per la lunghezza della caduta.

Questo incantesimo funziona solo su oggetti in caduta libera. Non ha effetto su colpi di spada o su una creatura in carica o in volo.

CALAPPIO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3, ranger 2
Tempo di lancio 3 round
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio calappio di corda o di arbusti non magico toccato del diametro di 60 cm + 60 cm/livello
Durata finché non viene attivato o distrutto
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo permette di trasformare un calappio in una trappola magica. Il calappio può essere fatto con una pianta flessibile (come una liana), una cinghia o una corda. Nel momento in cui si lancia l'incantesimo, l'oggetto a forma di corda si fonde con l'ambiente circostante (Percezione con CD 23 per un personaggio con la capacità di scoprire trappole). Una delle estremità del calappio deve essere legata in un cappio che si stringerà attorno a uno o più degli arti di qualsiasi creatura vi metta il piede.

Se nelle vicinanze c'è un albero forte e flessibile, il *calappio* può essere assicurato ad esso. L'incantesimo provoca la flessione dell'albero, che viene rilasciato nel momento in cui il cappio si attiva, infliggendo 1d6 danni alla creatura intrappolata e sollevandola da terra per l'arto o gli arti intrappolati. Se nessun albero del genere è presente, la corda si limita a stringersi attorno alla creatura senza infliggere danni ma rendendola intralciata.

Il *calappio* è di natura magica. Per liberarsi, la creatura intrappolata deve superare una prova di Artista della fuga con CD 23 o una prova di Forza con CD 23, entrambe sono azioni di round completo. Il calappio ha CA 7 e 5 punti ferita. Una fuga riuscita dal calappio scioglie il cappio, ponendo fine all'incantesimo.

CALMARE ANIMALI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli animali a non più di 9 m l'uno dall'altro
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo tranquillizza e calma gli animali rendendoli docili e innocui, ma ha effetto solo sugli animali comuni (quelli con un'Intelligenza pari a 1 o 2). Tutti i soggetti devono appartenere alla stessa specie e non possono trovarsi a più di 9 metri l'uno dall'altro. Il numero massimo di Dadi Vita di animali influenzati è pari a 2d4 + il livello dell'incantatore.

Le creature soggette all'incantesimo rimangono dove si trovano e non attaccano né fuggono. Non sono però indifese e si difendono normalmente se attaccate. Qualsiasi minaccia interrompe l'incantesimo sulla creatura minacciata.

CALMARE EMOZIONI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area creature in una propagazione con raggio di 6 m
Durata concentrazione, fino a 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo tranquillizza le creature agitate. Non si ha un controllo diretto sulle creature che ne subiscono l'effetto, ma si può impedire alle creature infuriate di combattere o a quelle euforiche di eccedere. Le creature che ne subiscono l'effetto non possono intraprendere azioni violente (anche se possono difendersi) o fare alcunché di distruttivo. Qualsiasi azione aggressiva che comporti danni contro le creature calmate spezza immediatamente l'incantesimo sulle creature minacciate.

Questo incantesimo sopprime immediatamente (ma non dissolve) qualsiasi bonus morale garantito da incantesimi come *benedizione*, *buone speranze* e *ira*, oltre a negare a un bardo la capacità di ispirare coraggio o a un barbaro la sua ira. Sopprime anche qualsiasi effetto di paura e rimuove la condizione *confuso* da tutti i bersagli. Per tutta la durata di *calmare emozioni*, l'incantesimo soppresso non ha effetto. Quando *calmare emozioni* termina, l'incantesimo originario torna a funzionare sulla creatura, purché la sua durata non si sia esaurita nel frattempo.

CAMMINARE NELL'ARIA

Scuola trasmutazione [aria]; **Livello** chierico 4, druido 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio creatura (Mastodontica o di taglia inferiore) toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto può camminare nell'aria come se camminasse su terreno solido. Salire più in alto è come scalare il fianco di una collina. L'angolazione massima di salita o di discesa è 45 gradi, a una velocità pari a metà di quella normale della creatura che sta camminando.

Un forte vento (oltre 31,5 km/h) può spingere il soggetto o tenerlo bloccato. Alla fine del suo turno in ogni round, il soggetto che cammina nell'aria viene spinto di 1,5 metri per ogni 7,5 km/h di velocità del vento. La creatura può essere soggetta ad ulteriori penalità in

caso di vento particolarmente forte o turbolento, per esempio può perdere il controllo del movimento, o subire danni fisici nel caso urti contro qualcosa.

Se l'incantesimo termina la sua durata mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce lentamente. Il soggetto scende a una velocità di 18 metri per round per 1d6 round. Se in quel lasso di tempo la creatura raggiunge il terreno, atterra senza problemi. Altrimenti, precipita per il resto della distanza, e subisce 1d6 danni ogni 3 metri di caduta. Poiché dissolvere un incantesimo fa sì che questo termini, il soggetto scende in questo modo anche nel caso in cui l'incantesimo *camminare nell'aria* venga dissolto, ma non nel caso che sia negato da un *campo antimagia*.

È possibile lanciare *camminare nell'aria* su una cavalcatura appositamente addestrata in modo che sia in grado di cavalcare nell'aria. È inoltre possibile addestrare una cavalcatura a muoversi con l'ausilio di *camminare nell'aria* (conta come comando; vedi Addestrare Animali) con una settimana di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25.

CAMMINARE NELLE OMBRE

Scuola illusione (ombra); **Livello** bardo 5, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersagli fino a 1 creatura toccata/livello
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Per utilizzare l'incantesimo *camminare nelle ombre* bisogna deve trovarsi in un luogo di luce fioca. L'incantatore e le creature da lui toccate vengono trasportati attraverso un condotto di tenebra lungo il confine tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre. L'effetto è in gran parte illusorio, ma il percorso è quasi reale. Si possono portare con sè più di una creatura (fino al limite che il proprio livello consente), ma ognuna di esse deve essere in contatto fisico con le altre.

In questa zona di ombra, ci si può muovere alla velocità di 75 km/h, spostandosi lungo il confine del Piano delle Ombre, e in modo molto più veloce rispetto al Piano Materiale. Si può quindi usare questo incantesimo per spostarsi rapidamente entrando nel Piano delle Ombre, muovendosi fino a raggiungere la distanza desiderata, e uscire nuovamente nel Piano Materiale.

A causa della sfocatura di realtà tra il Piano delle Ombre ed il Piano Materiale, non si riesce a mettere a fuoco i dettagli del terreno o delle aree che si attraversano durante il passaggio, né si può prevedere con certezza dove il viaggio terminerà. È impossibile giudicare in modo accurato le distanze: ciò rende l'incantesimo inutile per esplorare o spiare. Inoltre, quando l'incantesimo termina, si viene dirottati per 1d10 × 30 metri in una direzione orizzontale a caso rispetto al punto d'arrivo desiderato. Se questo dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, si verrebbe dirottati per 1d10 × 300 metri nella stessa direzione. Se anche quest'ultima deviazione dovesse far arrivare all'interno di un oggetto solido, tutti (incantatore e le creature con lui) verrebbero dirottati nel più vicino spazio vuoto disponibile, ma lo sforzo per questa attività rende ogni creatura affaticata (senza tiro salvezza).

Camminare nelle ombre può anche essere usato per viaggiare verso altri piani che confinano con il Piano delle Ombre, ma per fare questo è necessario attraversarlo per giungere sino al confine con un altro piano di esistenza. Attraversare il Piano delle Ombre richiede 1d4 ore.

Qualsiasi creatura toccata al momento del lancio di *camminare nelle ombre* può seguirvi nel passaggio attraverso il Piano delle Ombre. Ogni creatura può scegliere se seguirvi, vagare per il piano o tornare nel Piano Materiale (probabilità del 50% che si verifichi uno degli ultimi due eventi se la creatura si perde o viene abbandonata). Le creature che non vogliono seguirvi sul Piano delle Ombre hanno diritto ad un tiro salvezza su Volontà per non subire gli effetti dell'incantesimo.

CAMMINARE NEL VENTO

Scuola trasmutazione [aria]; **Livello** chierico 6, druido 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersagli se stessi e 1 creatura toccata ogni 3 livelli
Durata 1 ora/livello (D); vedi testo
Tiro salvezza no e Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no e Sì (innocuo)

Si può alterare la sostanza del proprio corpo e farla diventare simile al vapore di una nube (come per l'incantesimo *forma gassosa*), consentendo di camminare nell'aria, anche a grandi velocità. Si possono portare con sé altre creature, che agiscono in modo indipendente.

Generalmente, chi cammina nel vento vola a una velocità di 3 metri con manovrabilità perfetta. Se il soggetto lo desidera, un vento magico lo sospinge a una velocità fino a 180 metri per round (90 km/h) con manovrabilità scarsa. Egli non è invisibile, ma piuttosto appare nebuloso e traslucido. Se è vestito interamente di bianco, esiste una probabilità dell'80% che venga scambiato per un semplice cumulo di vapori, un banco di nebbia o una nuvola.

Il soggetto può tornare alla sua forma fisica quando lo desidera e poi ritrasformarsi di nuovo in forma di nube. Ogni cambiamento richiede 5 round, che contano nella durata dell'incantesimo (come avviene per qualsiasi lasso di tempo trascorso in forma fisica). Come già indicato sopra, si può interrompere l'incantesimo, e si può anche decidere di interrompere l'incantesimo su alcuni soggetti e di mantenerlo su altri.

Nell'ultimo minuto di durata dell'incantesimo, il soggetto che si trova in forma di nube scende automaticamente di 18 metri per round (per un totale di 180 metri), o più velocemente, se lo desidera. Questa discesa funge come avvertimento per l'imminente esaurimento dell'incantesimo.

CAMMINARE SULL'ACQUA

Scuola trasmutazione [acqua]; **Livello** chierico 3, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersagli 1 creatura toccata/livello

Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Le creature trasmutate possono camminare su una superficie liquida come se fosse terraferma. Fango, olio, neve, sabbie mobili, acqua corrente, ghiaccio e perfino lava possono essere attraversati facilmente, in quanto i piedi della creatura fluttuano a qualche centimetro dalla superficie. Le creature che attraversano la lava subiscono comunque i danni da calore a causa della vicinanza. Le creature possono camminare, correre, caricare o muoversi in qualsiasi altro modo sulla superficie come se questa fosse terreno normale.

Se l'incantesimo viene lanciato sott'acqua (o mentre i soggetti sono parzialmente o totalmente immersi nel liquido in questione), i soggetti vengono spinti verso la superficie alla velocità di 18 metri per round finché non emergono e non si reggono sopra di essa.

CAMPO ANTIMAGIA

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 8, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un pizzico di limatura di ferro o filamenti di ferro)
Raggio di azione 3 m
Area emanazione del raggio di 3 m centrata su di sè
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** vedi testo
Si viene circondati da una barriera che si sposta con voi. Lo spazio al suo interno diventa inaccessibile a gran parte degli effetti magici, compresi gli incantesimi, le capacità magiche e soprannaturali. Allo stesso modo, impedisce il funzionamento di qualsiasi oggetto magico o incantesimo all'interno dei suoi confini.

Un *campo antimagia* sopprime ogni incantesimo o effetto magico usato, trasportato o lanciato all'interno dell'area, ma non lo dissolve. Il tempo passato all'interno di un *campo antimagia* conta nella durata dell'incantesimo soppresso.

Le creature convocate di qualsiasi tipo e i non morti incorporei svaniscono se entrano all'interno di un *campo antimagia*, per ricomparire nello stesso punto una volta che il campo si è spostato. Il tempo trascorso, mentre queste creature sono svanite viene comunque calcolato nella durata dell'evocazione che le mantiene. Se si lancia *campo antimagia* in un'area occupata da una creatura convocata dotata di resistenza agli incantesimi, si deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro la resistenza agli incantesimi della creatura per farla scomparire (gli effetti di evocazioni istantanee non vengono influenzati dal *campo antimagia* in quanto l'evocazione in sé non è più attiva, ma solo il suo risultato).

Le creature normali possono entrare nell'area, come anche i proiettili normali. Inoltre, anche se una spada magica non funziona magicamente all'interno dell'area, rimane pur sempre una spada (e una spada perfetta, oltretutto). L'incantesimo non ha effetto sui golem e altri costrutti che vengono permeati di magia durante il loro processo di creazione e sono quindi autosufficienti da allora in poi (a meno che non siano stati convocati, nel qual caso vanno trattati come qualsiasi creatura evocata). Allo stesso modo, gli elementali, i non morti corporei e gli esterni non subiscono l'effetto dell'incantesimo a meno che non siano stati convocati. Le capacità magiche o soprannaturali di queste creature, tuttavia, possono essere temporaneamente annullate dal campo. *Dissolvi magie* non rimuove il campo.

Due o più *campi antimagia* che condividono anche solo in parte lo stesso spazio non hanno alcun effetto l'uno sull'altro. Certi incantesimi, come *muro di forza*, *sfera prismatica* e *muro prismatico* non subiscono l'effetto del *campo antimagia*. Gli artefatti e le divinità non sono influenzati da simili magie dei mortali.

Se una creatura è più grande dell'area coperta dalla barriera, qualsiasi parte che fuoriesca dalla barriera non è influenzata dal campo.

CAMUFFARE SE STESSO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello (I)
Si può fare in modo che la propria persona (compresi i vestiti, le armi, l'armatura e l'equipaggiamento) appaiano diversi. Si può apparire più alti o più bassi di 30 cm, più magri o più grassi. Non si può cambiare tipo di creatura (anche se si può apparire come un diverso sottotipo). Per il resto, l'entità del cambiamento è lasciata alle proprie decisioni. Ci si può limitare ad aggiungere o a togliere dettagli minori, o decidere di apparire come una persona completamente diversa.

L'incantesimo non conferisce i modi di fare o le caratteristiche della forma scelta, non altera le proprie capacità percettive tattili (tocco) o uditive (suono) o l'equipaggiamento.

Se si utilizza questo incantesimo per creare un camuffamento, si ottiene bonus +10 alla prova di Camuffare. Le creature che interagiscono con il mascheramento hanno diritto a un tiro salvezza su Volontà per riconoscerlo come un'illusione.

CANCELLARE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 pergamena o 2 pagine
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Cancellare rimuove eventuali scritte normali o magiche da una pergamena o da 1 o 2 pagine di carta, pergamena o materiale simile. Rimuove *rune esplosive*, *glifo di interdizione*, *sigillo del serpente* o *sigillo arcano*, ma non rimuove *scritti illusori* o *simboli*. Le scritte non magiche vengono cancellate automaticamente se le si tocca e nessun altro le tiene in mano. Altrimenti si ha una probabilità del 90% di riuscirci.

Per essere cancellate, le scritte magiche devono essere toccate e occorre superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 15. (Un tiro naturale di 1 o 2 comporta sempre un fallimento in questa prova.) Se non si riesce a cancellare *rune*

esplosive, *glifo di interdizione* o *sigillo del serpente*, si finisce invece per attivarli involontariamente.

CANTO DI DISCORDIA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale, sonoro]; **Livello** bardo 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area creature in una propagazione di un raggio di 6 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'incantesimo fa sì che tutte le creature all'interno dell'area si attacchino l'un l'altra, piuttosto che prendersela con i rispettivi nemici. Ogni round tutte le creature sotto l'effetto dell'incantesimo hanno una probabilità del 50% di attaccare il bersaglio a loro più vicino. (Tirare per determinare il comportamento di tutte le creature ogni round, all'inizio del loro turno). Una creatura che non attacchi il suo vicino è libera di agire normalmente per quel round.

Le creature costrette da un *canto di discordia* ad attaccarsi a vicenda impiegano tutti i metodi a loro disposizione, selezionando gli incantesimi più letali e le tattiche di combattimento più vantaggiose. Non infieriscono però sui bersagli privi di sensi.

CAPANNA

Scuola invocazione [forza]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una perlina di cristallo)
Raggio di azione 6 m
Effetto una sfera del raggio di 6 m centrata su di sè
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si crea attorno a sé una sfera di forza immobile e opaca, del colore che si desidera. Metà della sfera compare sopra, mentre l'altra metà resta al di sotto del livello del terreno. All'interno della sfera possono stare altre 9 creature di taglia Media oltre all'incantatore; esse possono entrare e uscire liberamente dalla *capanna* senza danneggiarla. Invece, nel momento in cui ne esce l'incantatore, l'incantesimo termina. La temperatura all'interno della *capanna* è di 21° C, se all'esterno è compresa fra -17° C e 38° C. Nel caso in cui invece sia inferiore a -17° C o superiore a 38° C, la temperatura della sfera si abbassa o si alza rispettivamente di 1 grado per ogni grado in eccesso. La *capanna* protegge i suoi occupanti anche dagli elementi, come pioggia, polvere e tempeste di sabbia; è in grado di sopportare qualsiasi vento che non abbia la potenza di un uragano, ma un vero e proprio uragano (con venti oltre 112,5 km/h) è in grado di distruggerla.

L'interno della *capanna* è di forma semisferica. Può essere illuminato debolmente a comando o spenta qualsiasi luce a piacere. Anche se questo campo di forza è opaco dall'esterno, l'interno è invece trasparente. I proiettili, le armi e la maggior parte degli incantesimi passano attraverso la capanna senza danneggiarla, anche se i suoi occupanti non possono essere visti dall'esterno (hanno occultamento totale).

CARNE IN PIETRA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (calce, acqua e terra)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Il soggetto e tutto ciò che porta con sé viene trasformato in una statua inerte e priva di intelletto. Se la statua originata da questo, incantesimo viene infranta o danneggiata, la creatura (se mai dovesse tornare alla sua condizione originale) porterà su di sé ferite o deformità analoghe. La creatura non è morta, ma non sembra neanche essere viva, quando viene esaminata attraverso incantesimi come v*isione della morte*. Solo creature di carne sono soggette a questo incantesimo.

CATENA DI FULMINI

Scuola invocazione [elettricità]; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un ciuffo di peli, un pezzo d'ambra, del vetro o una verga di cristallo; più uno spillo d'argento per livello dell'incantatore)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersagli 1 bersaglio primario, più 1 bersaglio secondario/livello
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'incantesimo produce una scarica elettrica che scaturisce dalla punta delle dita. A differenza di *fulmine*, *catena di fulmini* colpisce prima un oggetto o una creatura quindi si sposta verso altri bersagli.

Il fulmine infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 20d6) sul bersaglio primario. Dopo che il fulmine ha colpito, può formarsi un arco elettrico di fulmini secondari che colpiscono dei bersagli secondari pari al livello dell'incantatore (massimo 20). I fulmini secondari colpiscono un bersaglio ciascuno e infliggono ciascuno lo stesso danno arrecato dal fulmine primario.

Tutti i bersagli possono tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza per dimezzare i danni dei fulmini secondari è di 2 punti inferiore rispetto a quella del primo fulmine. Si possono scegliere i bersagli secondari a piacere, ma tutti devono trovarsi entro 9 metri dal bersaglio primario; inoltre nessun bersaglio può essere colpito più di una volta. È possibile scegliere di colpire meno bersagli secondari rispetto al massimo consentito.

CAVALCATURA

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (un ciuffo di pelo di cavallo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto una cavalcatura
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Viene evocato un cavallo leggero o un pony (a propria scelta) che funge da cavalcatura (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Il destriero serve fedelmente l'incantatore. La cavalcatura è dotata di morso e briglie e di una sella da galoppo.

CECITÀ/SORDITÀ

Scuola necromanzia; **Livello** bardo 2, chierico 3, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata permanente (I)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si invocano i poteri della non vita per rendere il soggetto accecato o assordato, a propria scelta.

CELARE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (ciglia di basilisco, gomma arabica)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura consenziente o 1 oggetto (fino a 1 cubo con spigolo di 60 cm/livello) toccati
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** no o sì (oggetto)
Quando viene lanciato, questo incantesimo non solo inibisce il funzionamento degli incantesimi di divinazione che localizzano o individuano la presenza di una creatura o di un oggetto sotto l'effetto di *celare*, ma rende anche la creatura o l'oggetto invisibile a qualunque forma di osservazione (come per l'incantesimo *invisibilità*). L'incantesimo non impedisce che il bersaglio venga scoperto tramite il tatto o attraverso l'uso di oggetti magici. Le creature sotto l'effetto di *celare* entrano in uno stato comatoso, rimanendo in animazione sospesa fino a quando l'incantesimo non termina o non viene dissolto.

Nota: Il tiro salvezza su Volontà impedisce che un oggetto magico o custodito finisca sotto l'effetto di *celare*. Non è concesso alcun tiro salvezza per vedere la creatura o l'oggetto *celati* con un incantesimo di divinazione.

CERCHIO DI MORTE

Scuola necromanzia [morte]; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una perla nera del valore di almeno 500 mo ridotta in polvere)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area diverse creature viventi entro un'esplosione del raggio di 12 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Cerchio di morte estingue la forza vitale nelle creature viventi, uccidendole sul colpo. L'incantesimo uccide 1d4 DV di creature viventi per livello dell'incantatore (massimo 20d4). Le creature con meno DV vengono colpite per prime e tra creature con pari DV vengono colpite per prime quelle che si trovano più vicine al punto di origine dell'esplosione. Le creature con 9 o più DV non subiscono effetti da questo incantesimo e quei DV che non sono sufficienti a uccidere una creatura sono sprecati.

CERCHIO DI TELETRASPORTO

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, M (polvere d'ambra per ricoprire l'area del cerchio del valore di almeno 1.000 mo)
Raggio di azione 0 m
Effetto un cerchio del raggio di 1,5 m che teletrasporta coloro che lo attivano
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Viene creato un cerchio sul pavimento o su un'altra superficie orizzontale in grado di teletrasportare, come con *teletrasporto superiore*, qualsiasi creatura che vi entri in un posto predeterminato. Una volta scelta la destinazione alla quale il cerchio conduce, non si può più cambiarla. L'incantesimo fallisce se si prepara il cerchio affinché trasporti le creature in uno spazio occupato da un oggetto solido, in un posto che non è familiare e di cui non si ha una descrizione precisa, oppure su un altro piano.

Il cerchio in sé è impercettibile e quasi impossibile da notare. Se si intende impedire alle creature di attivarlo per caso, si avrà bisogno di evidenziarlo in qualche modo.

Cerchio di teletrasporto può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Un *cerchio di teletrasporto* permanente che viene disattivato rimane inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato come di norma.

Le trappole magiche come *cerchio di teletrasporto* sono difficili da individuare e da disattivare. Un personaggio con la capacità di classe scoprire trappole può usare Disattivare Congegni per neutralizzarlo. La CD delle prove è 25 + il livello dell'incantesimo, o 34 per il *cerchio di teletrasporto*.

CERCHIO MAGICO CONTRO IL BENE

Scuola abiurazione [male]; **Livello** chierico 3, mago/stregone 3

Funziona come *cerchio magico contro il male*, tranne per il fatto che assomiglia a *protezione dal bene* invece che a *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non malvagia.

CERCHIO MAGICO CONTRO IL CAOS

Scuola abiurazione [legale]; **Livello** chierico 3, paladino 3, mago/stregone 3

Funziona come *cerchio magico contro il male*, tranne per il fatto che è simile a *protezione dal caos* invece che a *protezione dal male*, e può imprigionare creature non legali.

CERCHIO MAGICO CONTRO IL MALE

Scuola abiurazione [bene]; **Livello** chierico 3, paladino 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (polvere d'argento con cui tracciare un cerchio con diametro di 90 cm)
Raggio di azione contatto
Area emanazione del raggio di 3 m dalla creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no; vedi testo

Tutte le creature all' interno dell'area ottengono gli effetti di un incantesimo *protezione dal male*, e nessuna creatura convocata non buona può entrare nell'area. Le creature nell'area, o chi vi entra in seguito, possono effettuare solo un tentativo per sopprimere gli effetti che li controllano. Se hanno successo, tali effetti sono soppressi fintanto che esse rimangono nell'area. Le creature che lasciano l'area e ritornano in seguito non sono protette. Occorre superare la resistenza agli incantesimi di una creatura per tenerla a bada (come per il terzo uso illustrato di *protezione dal male*), ma la deviazione e i bonus di resistenza e la protezione dal controllo mentale si applicano indipendentemente dalla resistenza agli incantesimi degli avversari.

Questo incantesimo ha una versione alternativa che è possibile scegliere al momento del lancio. Un *cerchio magico contro il male* può irradiare il suo potere all'interno, invece che verso l'esterno. In questo caso, l'incantesimo vincola una creatura richiamata non buona (come quelle richiamate da incantesimi come *legame planare, legame planare inferiore* e *legame planare superiore*) per un massimo di 24 ore per livello dell'incantatore, purché si lanci l'incantesimo che richiama la creatura entro 1 round dal lancio del *cerchio magico*. La creatura non è in grado di oltrepassare i limiti del cerchio. Se una creatura è troppo grande per entrare nell'area dell'incantesimo, l'incantesimo agisce come una normale *protezione dal male* lanciata solo su quella creatura.

Un *cerchio magico* lascia molto a desiderare come trappola. Se il cerchio di polvere d'argento formato durante il processo di lancio dell'incantesimo viene spezzato, l'effetto termina immediatamente. La creatura intrappolata non può far nulla per disturbare il cerchio, direttamente o indirettamente, ma possono farlo altre creature. Se la creatura richiamata ha resistenza agli incantesimi, può mettere alla prova il cerchio una volta al giorno. Se non si riesce a superare la sua resistenza agli incantesimi, la creatura si libera distruggendo il cerchio. Una creatura capace di qualsiasi forma di viaggio dimensionale (*camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto* e simili capacità) può semplicemente andarsene dal cerchio con questi mezzi.

Si può evitare la fuga extradimensionale della creatura lanciando su di essa un incantesimo *ancora dimensionale*, ma l'incantesimo deve essere lanciato prima che la creatura agisca. Se l'incantatore ha successo, l'effetto dell'*ancora* dura quanto il *cerchio magico*. La creatura non può estendere la sua portata attraverso il *cerchio magico*, ma i suoi attacchi a distanza possono (armi, incantesimi e capacità magiche a distanza e così via). La creatura può tentare di attaccare qualsiasi bersaglio riesca a raggiungere con i suoi attacchi a distanza, anche se non può tentare di attaccare il cerchio stesso.

Si può aggiungere un diagramma speciale (una figura circoscritta a due dimensioni senza interruzioni lungo la sua circonferenza, accresciuta da vari sigilli magici) per rendere ancora più sicuro il *cerchio magico*. Disegnare a mano il diagramma richiede 10 minuti e una prova di Sapienza Magica con CD 20. Il GM effettua questa prova di nascosto. Se la prova fallisce, il diagramma è inefficace. Si può prendere 10 quando si disegna il diagramma, se non si ha una particolare fretta di portare a termine il compito. Anche in questo caso sono necessari 10 minuti. Se il tempo non rappresenta alcun problema, e ci si può dedicare per 3 ore e 20 minuti a portare a termine il compito, si può prendere 20.

Un diagramma completato con successo permette di lanciare un incantesimo *ancora dimensionale* sul cerchio magico nel round precedente al lancio di un qualsiasi incantesimo di convocazione. L'*ancora* trattiene qualsiasi creatura richiamata nel *cerchio magico* per 24 ore per livello dell'incantatore. Una creatura non può usare la sua resistenza agli incantesimi contro un *cerchio magico* preparato con un diagramma, e nessuna delle sue capacità o dei suoi attacchi può attraversare il diagramma. Se la creatura tenta una prova di Carisma per sfuggire alla trappola (vedi l'incantesimo *legame planare inferiore*), la CD aumenta di 5. La creatura viene immediatamente liberata se qualcosa disturba il diagramma (anche una pagliuzza che si posa sul cerchio). Tuttavia, la creatura stessa non può disturbare il diagramma né direttamente né indirettamente, come spiegato sopra.

Questo incantesimo non è cumulativo con *protezione dal male* e viceversa.

CERCHIO MAGICO CONTRO LA LEGGE

Scuola abiurazione [caotico]; **Livello** chierico 3, mago/stregone 3

Funziona come *cerchio magico contro il male,* tranne che assomiglia a *protezione dalla legge* invece che a *protezione dal male*, e può imprigionare una creatura richiamata non caotica.

CHARME SU ANIMALI

Scuola ammaliamento (charme) [influenza mentale]; **Livello** druido 1, ranger 1

Bersaglio 1 animale

Funziona come *charme su persone*, tranne che ha effetto su una creatura del tipo animale.

CHARME SUI MOSTRI

Scuola ammaliamento (charme) [influenza mentale]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 4

Bersaglio 1 creatura vivente

Durata 1 giorno/livello

Funziona come *charme su persone*, tranne che l'effetto non è limitato dal tipo o dalla taglia.

CHARME SUI MOSTRI DI MASSA

Scuola ammaliamento (charme) [influenza mentale]; **Livello** bardo 6, mago/stregone 8

Componenti V

Bersagli 1 o più creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata 1 giorno/livello

Funziona come *charme sui mostri,* tranne che *charme sui mostri di massa* colpisce un numero di creature la cui somma di DV non superi il doppio del livello dell'incantatore oppure una singola creatura indipendentemente dai suoi DV. Se nell'area sono presenti più bersagli di quanti si sia in grado di colpire, bisogna designare un bersaglio alla volta fino a quando non se ne sceglie uno con troppi DV.

CHARME SU PERSONE

Scuola ammaliamento (charme) [influenza mentale]; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio 1 creatura umanoide

Durata 1 ora/livello

Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questa forma di charme fa sì che una creatura umanoide consideri l'incantatore un suo fidato amico e alleato (considerare amichevole l'atteggiamento del bersaglio). Se la creatura è attualmente minacciata o attaccata dall'incantatore o dai suoi alleati, tuttavia, riceve bonus +5 al tiro salvezza.

Questo incantesimo non permette di controllare la persona soggetta a charme come se fosse un automa, che semplicemente interpreta azioni e parole dell'incantatore nel modo più benevolo possibile. Si può tentare di darle degli ordini, ma si dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerla a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Una creatura soggetta a charme non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma potrebbe essere convinta che valga la pena compiere qualcosa anche se ciò dovesse essere molto pericoloso. Qualsiasi atto da parte dell'incantatore o dei suoi evidenti alleati che minacci la persona soggetta a charme ha l'effetto di spezzare l'incantesimo. Bisogna essere in grado di parlare il linguaggio del soggetto per comunicare i propri comandi, oppure bisogna essere molto bravi a farsi capire a gesti.

CHIAROUDIENZA/CHIAROVEGGENZA

Scuola divinazione (scrutamento); **Livello** bardo 3, mago/stregone 3

Tempo di lancio 10 minuti

Componenti V, S, F/FD (un piccolo corno o un occhio di vetro)

Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)

Effetto sensore magico

Durata 1 minuto/livello (I)

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Chiaroudienza/chiaroveggenza crea un sensore magico invisibile in una locazione specifica che permette di udire o vedere (a propria scelta) come se ci si trovasse sul posto. Non occorre una linea di visuale o di effetto, ma deve trattarsi di un luogo conosciuto: un luogo familiare o comunque visibile. Una volta selezionato il luogo, il sensore non si muove, ma si può girarlo in tutte le direzioni per perlustrare l'area a piacimento. A differenza di altri incantesimi di *scrutamento*, questo incantesimo non permette a sensi potenziati magicamente o in modo soprannaturale di funzionare attraverso di esso. Se il luogo scelto è stato oscurato magicamente, non si vedrà niente. Se vi è un'oscurità naturale, si riuscirà a vedere nel raggio di 3 metri attorno al centro di effetto dell'incantesimo. *Chiaroudienza/chiaroveggenza* funziona solo sul piano di esistenza in cui ci si trova in quel momento.

CLONE

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 8

Tempo di lancio 10 minuti

Componenti V, S, M (strumenti da laboratorio del costo di 1.000 mo), F (speciale equipaggiamento da laboratorio del costo di 500 mo)

Raggio di azione 0 m

Effetto 1 clone

Durata istantaneo

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo genera un duplicato inerte di una creatura. Se l'individuo originale è stato ucciso, la sua anima si trasferisce immediatamente nel clone, che funge da corpo sostitutivo (purché l'anima sia libera e intenzionata a ritornare). I resti fisici del corpo originale, se ne rimangono, diventano materia inerte e non possono essere riportati in vita in seguito. Se la creatura originale ha raggiunto il termine del suo arco di vita naturale (cioè, è morta per cause naturali), qualsiasi tentativo di clonazione fallisce.

Per creare il duplicato, è necessario un campione di carne (non capelli, unghie, scaglie o simili) preso dal corpo dell'originale nel momento in cui era in vita, del volume di almeno 15 cm^3. Il pezzo di carne non deve essere fresco, ma deve esserne impedita la decomposizione. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, il duplicato deve crescere in un laboratorio per 2d4 mesi.

Quando il clone viene completato, se la creatura originale è già morta, l'anima entra immediatamente nel clone. Il clone è fisicamente identico all'originale e possiede la stessa personalità e gli stessi ricordi dell'originale. Sotto altri aspetti, si deve considerare il clone come se fosse il personaggio originale riportato in vita dalla morte, compresa l'assunzione di due livelli negativi permanenti, proprio come se fosse stato colpito da una creatura che risucchia livelli. Se il soggetto è di 1° livello, su bisce invece 2 punti di risucchio di Costituzione (se ciò riduce la sua Costituzione a 0 o meno, non può essere clonato). Se la creatura originale guadagna livelli negativi permanenti da quando è stato preso il campione, anche il clone ottiene quei livelli.

L'incantesimo duplica solo il corpo originale e la mente, non il suo equipaggiamento. Si può allevare un duplicato mentre l'originale è ancora in vita, o se l'anima dell'originale non è disponibile, ma il corpo risultante è semplicemente un pezzo di carne inerte che marcisce se non viene preservato.

COLLERA DELL'ORDINE

Scuola invocazione [legale]; **Livello** chierico 4

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)

Area creature non legali entro un'emanazione di 9 m^3

Durata istantaneo (1 round); vedi testo

Tiro salvezza Volontà parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Viene incanalato il potere della legge per colpire i nemici. Questo potere prende la forma di una griglia tridimensionale di energia che reca danno solo a creature caotiche e neutrali (non legali).

L'incantesimo infligge 1d8 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature caotiche (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, massimo 10d6, a esterni caotici) e li rende frastornati per 1 round. Superare un tiro salvezza su Volontà dimezza il danno e nega l'effetto di frastornare.

L'incantesimo infligge solo metà danno a creature che non sono né caotiche né legali, che non vengono frastornate. Esse possono ulteriormente dimezzare il danno (fino ad un massimo di 1/4 per tiro del dado) superando un tiro salvezza su Volontà.

COLPO ACCURATO

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 1

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, F (un piccolo duplicato in legno di un bersaglio per frecce)

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata vedi testo

Si ottiene un'intuizione temporanea dell'immediato futuro relativamente al proprio prossimo attacco. Al successivo tiro per colpire singolo (da effettuarsi entro la fine del round seguente) si ottiene bonus cognitivo +20. Inoltre, non si è soggetti alla probabilità di mancare il bersaglio che si applica quando si tenta di colpire un nemico occultato.

COLPO INFUOCATO

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** chierico 5, druido 4

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, FD

Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)

Area cilindro (raggio di 3 m, altezza di 12 m)

Durata istantaneo

Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Colpo infuocato genera una colonna verticale di fuoco divino. L'incantesimo infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 15d6). La metà sono danni da fuoco, mentre l'altra metà è inflitta direttamente dal potere divino e non è quindi riducibile dalla resistenza agli attacchi basati sul fuoco.

COMANDARE NON MORTI

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un brandello di carne cruda e una scheggia d'osso)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura non morta
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo consente di esercitare un certo controllo su una creatura non morta. Supponendo che il soggetto sia intelligente, esso percepisce le vostre parole e azioni nel modo più favorevole (considerare il suo atteggiamento come amichevole). Mentre l'incantesimo è attivo la creatura non vi attaccherà, e si può tentare di impartire ordini al soggetto, ma occorre superare una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare qualcosa che altrimenti non farebbe. Non è permesso riprovare. Un non morto intelligente sottoposto a comando non obbedisce a ordini autodistruttivi o palesemente nocivi per lui, però può essere convinto a compiere un'azione particolarmente pericolosa.

I non morti non intelligenti (quali zombi e scheletri) non hanno diritto ad alcun tiro salvezza. Quando si controlla un essere privo di intelletto, si possono comunicare solo ordini basilari, come "vieni qua", "vai là", "combatti", "fermati" e simili. Questi non morti, a differenza degli altri, non opporranno alcuna resistenza ad ordini autodistruttivi o palesemente dannosi.

Se si compie un'azione minacciosa contro il non morto (anche da parte di un proprio alleato) comandato (quale che sia la sua Intelligenza) l'incantesimo si spezza.

I comandi non vengono trasmessi telepaticamente: occorre che la creatura non morta sia in grado di sentirli.

COMANDARE VEGETALI

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 4, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli fino a 2 DV/livello di creature vegetali, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo permette un qualche grado di controllo su una o più creature vegetali. Le creature vegetali influenzate possono capire e interpretare le vostre parole e le azioni nel modo più benevolo possibile (considerare amichevole il loro atteggiamento). Non vi attaccheranno per tutta la durata dell'incantesimo.

Si può tentare di dare ordini a un soggetto, ma occorre superare una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare cose che normalmente non farebbe. (Ulteriori tentativi non sono concessi). Un vegetale comandato non obbedisce mai a ordini suicidi o palesemente nocivi, ma potrebbe essere convinto che valga la pena compiere qualcosa anche se molto pericoloso.

Si possono influenzare un numero di creature vegetali i cui livelli o DV combinati non superino il doppio del proprio livello.

COMANDO

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si impartisce al soggetto un singolo comando, e lui tenterà di eseguirlo al meglio delle sue possibilità alla prima opportunità. Si può scegliere tra le seguenti opzioni:

Avvicinati: Nel suo turno, il soggetto si muove in direzione dell'incantatore il più velocemente e direttamente possibile per 1 round. La creatura potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma.

Lascia cadere: Nel suo turno, il soggetto lascia cadere qualsiasi cosa abbia in mano. Non può raccogliere nessun oggetto caduto fino al suo turno successivo.

A terra: Nel suo turno, il soggetto si butta a terra e rimane prono per 1 round. Può agire normalmente mentre è prono ma subisce tutte le penalità del caso.

Fuggi: Nel suo turno, il soggetto si allontana dall'incantatore il più velocemente possibile per 1 round. Potrebbe non fare altro che muoversi durante il suo turno, e provoca attacchi di opportunità per questo movimento come di norma.

Fermati: Il soggetto rimane fermo per 1 round. Non può compiere alcuna azione, ma non è considerato indifeso.

Se il soggetto non è in grado di eseguire l'ordine nel suo turno successivo, l'incantesimo fallisce automaticamente.

COMANDO SUPERIORE

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** chierico 5
Bersagli 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 round/livello

Funziona come *comando*, ma può essere influenzata fino a 1 creatura per livello, e le attività continuano per più di 1 round. All'inizio dell'azione successiva alla prima di ogni creatura comandata, essa ha diritto ad un altro tiro salvezza su Volontà per tentare di liberarsi dall'incantesimo. Tutte le creature devono ricevere lo stesso comando.

COMPRENSIONE DEI LINGUAGGI

Scuola divinazione; **Livello** bardo 1, chierico 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un pizzico di fuliggine e sale)
Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello
Si è in grado di comprendere le parole pronunciate da creature o leggere i messaggi scritti che altrimenti risulterebbero incomprensibili. La capacità di leggere non implica necessariamente la comprensione dei concetti espressi, ma solo del significato letterale. L'incantesimo permette solo di capire o di leggere un linguaggio sconosciuto, non di parlarlo o di scrivere in quel linguaggio.

Il materiale scritto può essere letto alla velocità di una pagina (250 parole) al minuto. Le scritture magiche non possono essere lette, anche se l'incantesimo rivela che sono magiche. Questo incantesimo può essere neutralizzato con certe magie di interdizione (come gli incantesimi *pagina segreta* e *scritto illusorio*). *Comprensione dei linguaggi* non decifra codici e non rivela eventuali messaggi nascosti in un testo altrimenti normale.

Comprensione dei linguaggi può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

COMUNIONE

Scuola divinazione; **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (acquasanta o sacrilega e incenso del valore di almeno 500 mo), FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Si è in contatto con la propria divinità, o con uno dei suoi emissari, e si possono porre delle domande a cui è possibile rispondere con un semplice sì o no. (Un chierico che non appartiene a nessuna divinità dichiarata entrerà in contatto con una divinità filosoficamente a lui affine). È permesso un numero di domande pari al proprio livello dell'incantatore.

Le risposte fornite saranno corrette, nei limiti di conoscenza dell'entità contattata. "Incerto" è una risposta possibile, in quanto non è detto che i potenti esseri dei Piani Esterni siano necessariamente onniscienti. In quei casi in cui una risposta di una parola sia fuorviante o contraria agli interessi della divinità, si potrebbe ottenere una breve frase di 5 parole o meno.

L'incantesimo, quando funziona al meglio, fornisce ai personaggi un aiuto nel prendere una decisione. Le entità contattate strutturano le loro risposte in modo da agevolare i propri scopi. Se si temporeggia, si discutono le risposte o ci si allontana per fare altre cose, l'incantesimo si interrompe.

COMUNIONE CON LA NATURA

Scuola divinazione; **Livello** druido 5, ranger 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo
Si diventa tutt'uno con la natura, ottenendo una conoscenza approfondita del territorio circostante. Si ottiene la consapevolezza immediata relativa a un massimo di 3 informazioni sugli argomenti seguenti: terreno e territorio, vegetali, minerali, corsi d'acqua, abitanti, specie generiche di animali presenti, presenza di creature boschive, presenza di potenti creature innaturali o perfino lo stato di salute generale dell'ambiente circostante.

Negli ambienti esterni, l'incantesimo agisce in un raggio di 1,5 km per livello dell'incantatore. In ambienti naturali sotterranei (caverne, grotte e simili) il raggio di azione è limitato a 30 metri per livello dell'incantatore. L'incantesimo non funziona laddove la natura sia stata rimpiazzata da costruzioni o insediamenti (dungeon o città).

CONFUSIONE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (tre gusci di noce)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersagli tutte le creature entro un'esplosione del raggio di 4,5 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo fa diventare i bersagli confusi, rendendoli incapaci di determinare indipendentemente cosa vorrebbero fare. Tirare sulla tabella che segue ad ogni round all'inizio del turno di ogni soggetto per vedere cosa fa il soggetto in quel round.

d%	Comportamento
01–25	Agisce normalmente
26–50	Si limita a mormorare in modo incoerente
51–75	Si infligge 1d8 danni + modificatore For con un oggetto che ha in mano
76–100	Attacca la creatura più vicina (a questo scopo, un famiglio conta come parte del soggetto stesso)

Un personaggio confuso che non può compiere l'azione indicata non fa altro che mormorare in modo incoerente. Gli attaccanti non godono di alcun particolare vantaggio quando lo attaccano.

Qualsiasi personaggio confuso che viene attaccato, attaccherà automaticamente il suo aggressore nel proprio turno successivo, se è ancora confuso quando arriva il suo turno. Da notare che un personaggio confuso compirà attacchi di opportunità solo contro la creatura che sta già attaccando e non contro altre (sia a causa della sua azione più recente o perché è stata appena attaccata).

CONFUSIONE INFERIORE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo rende confusa una creatura per 1 round.

CONGEDO

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 4, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura extraplanare
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo costringe una creatura extraplanare a ritornare sul suo piano di appartenenza. Se la creatura fallisce un tiro salvezza su Volontà, l'incantesimo ha successo e la creatura viene immediatamente ricacciata sul suo piano, ma c'è una probabilità del 20% di inviarla su un altro piano di esistenza che non sia quello a cui appartiene.

CONO DI FREDDO

Scuola invocazione [freddo]; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un piccolo cono di cristallo o di vetro.)
Raggio di azione 18 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Cono di freddo crea un'area di freddo estremo, che si origina dalla propria mano e si estende progressivamente a formare un cono. Il cono assorbe il calore, provocando 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6).

CONOSCENZA DELLE LEGGENDE

Scuola divinazione; **Livello** bardo 4, mago/stregone 6
Tempo di lancio vedi testo
Componenti V, S, M (incenso del valore di almeno 250 mo), F (4 listelli di avorio del valore di 50 mo ognuno)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata vedi testo

Conoscenza delle leggende richiama alla mente leggende riguardanti un personaggio, un luogo o un oggetto importante. Se la persona o l'oggetto è presente, o se ci si trova nel luogo in questione, il tempo di lancio sarà solo di 1d4 × 10 minuti. Se si possiedono solo informazioni dettagliate sulla persona, sul luogo o sull'oggetto, il tempo di lancio sarà pari a 1d10 giorni, e le conoscenze così ottenute saranno frammentarie e poco specifiche (anche se potrebbero aiutare a trovare quello che si sta cercando, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*). Se si conoscono solo voci generiche su ciò che si cerca, il tempo di lancio sarà di 2d6 settimane, e le conoscenze così ottenute saranno vaghe e incomplete (anche se spesso condurrebbero a informazioni più dettagliate, permettendo di ottenere migliori risultati con un successivo *conoscenza delle leggende*).

Durante il lancio dell'incantesimo, ci si può dedicare solo ad attività di routine come mangiare, dormire e così via. Una volta completata, la divinazione richiama alla mente leggende (sempre che ce ne siano) riguardanti la persona, il luogo o l'oggetto specificato. Potrebbero essere leggende ancora attuali, leggende che sono state dimenticate, o anche informazioni che non sono mai venute alla luce. Se l'argomento della ricerca non è mai entrato nella leggenda, non si ottiene alcuna informazione. Come regola generale, si considerano "leggendari" i personaggi di 11° livello o più, tutti i loro avversari, gli oggetti magici maggiori che hanno posseduto e i luoghi in cui hanno compiuto le loro imprese più importanti.

CONOSCERE DIREZIONE

Scuola divinazione; **Livello** bardo 0, druido 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo

Si conosce istantaneamente la posizione del nord rispetto al luogo in cui ci si trova. L'incantesimo è efficace in tutti gli ambienti in cui il concetto di "nord" è applicabile, ma potrebbe risultare inutile in ambienti extraplanari. Al momento del lancio la posizione del nord sarà chiara, ma ci si potrebbe perdere nuovamente se vengono a mancare i punti di riferimento necessari a procedere in quella direzione.

CONSACRARE

Scuola invocazione [bene]; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un'ampolla di acquasanta e polvere d'argento per almeno 25 mo), FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area emanazione del raggio di 6 m
Durata 2 ore/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo benedice un'area infondendole energia positiva. Le CD per resistere all'energia positiva incanalata in quest'area ottengono bonus sacro +3. Le creature non morte che entrano in quest'area subiscono delle interferenze minori che infliggono loro penalità –1 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza. All'interno dell'area consacrata non è possibile creare o evocare non morti. Se l'area consacrata contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla divinità, al pantheon o alla potenza superiore a cui si è allineati, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus sacro +6 per scacciare, penalità –2 per i non morti nell'area). Non si può consacrare un'area così strutturata se la divinità rappresentata è diversa da quella che si serve. Invece, l'incantesimo *consacrare* rende maledetta l'area, interrompendo la connessione con la divinità o il potere associato. Questa funzione secondaria, se utilizzata, non concede anche i bonus e le penalità relativi ai non morti, sopra elencati.

Consacrare contrasta e dissolve *dissacrare*.

CONTAGIO

Scuola necromanzia [male]; **Livello** chierico 3, druido 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard

Contattare Altri Piani

Piano contattato	Evitare diminuzione a Int/Car	Risposta corretta	Non sa	Menzogna	Risposta casuale
Piano Elementale	CD 7/1 settimana	01–34	35–62	63–83	84–100
Piano dell'Energia Positiva/Negativa	CD 8/1 settimana	01–39	40–65	66–86	87–100
Piano Astrale	CD 9/1 settimana	01–44	45–67	68–88	89–100
Piano Esterno, semidivinità	CD 10/2 settimane	01–49	50–70	71–91	92–100
Piano Esterno, divinità minore	CD 12/3 settimane	01–60	61–75	76–95	96–100
Piano Esterno, divinità intermedia*	CD 14/4 settimane	01–73	74–81	82–98	99–100
Piano Esterno, divinità maggiore	CD 16/5 settimane	01–88	89–90	91–99	100

* Quando si contattano i Piani Esterni dell'ambientazione *Pathfinder Chronicles*, si usa la riga della divinità intermedia di questa tabella.

Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il soggetto contrae una malattia come devastazione vischiosa, febbre da gallina, febbre lurida, fuoco mentale, infermità accecante, lebbra, malattia rossa, peste bubbonica o tremarella che lo colpisce immediatamente (senza periodo di incubazione). Usate la frequenza indicata e la CD del tiro salvezza per determinare effetti ulteriori. Per maggiori informazioni su queste malattie, vedi Appendice.

CONTATTARE ALTRI PIANI

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata concentrazione
Si invia la sua mente su un altro piano di esistenza (un Piano Elementale o qualche piano ancora più remoto) al fine di ricevere consiglio e informazioni dalle potenze di laggiù. (Vedi la tabella per i possibili risultati e le conseguenze del tentativo). Le potenze rispondono in un linguaggio comprensibile, ma sono infastidite dal contatto e danno solo riposte brevi alle domande. Risponderanno a tutte le domande con "sì", "no", "forse", "mai", "irrilevante" o altre risposte di una sola parola. Occorre concentrarsi per mantenere l'incantesimo (un'azione standard) in modo da poter porre le domande al ritmo di una per round. La potenza risponde alla domanda nello stesso round. Per ogni 2 livelli dell'incantatore, è concesso porre una domanda.

Il contatto con menti più lontane dal proprio piano d'origine aumenta la probabilità di subire una diminuzione all'Intelligenza e al Carisma, ma la possibilità che l'entità conosca la risposta e di ricevere da essa quella corretta aumentano proporzionalmente man mano che ci si muove verso piani più distanti. Una volta raggiunti i Piani Esterni, il potere della divinità contattata determina gli effetti. (I risultati casuali ottenuti attraverso la tabella sono soggetti a variazioni in base alla personalità delle singole divinità. Occasionalmente, la divinazione può essere interrotta da un atto di alcune divinità o forze arcane.

Evitare la diminuzione di Int/Car: Occorre superare una prova di Intelligenza contro questa CD per evitare di perdere punti di Intelligenza e Carisma. Se si fallisce la prova, i punteggi di Int e Car scendono entrambi a 8 per la durata stabilita, e non si è più capaci di lanciare incantesimi. Se si perdono Int e Car, l'effetto colpisce non appena si pone la prima domanda, e non si riceve risposta.

Se si riesce ad effettuare un contatto, tirate il d% per determinare il tipo di risposta ottenuta.

Risposta veritiera: Si ottiene una risposta veritiera di una sola parola. Le domande a cui non si può rispondere in questo modo ricevono risposte casuali.

Ignoto: L'entità non conosce la risposta.

Menzogna: L'entità mente intenzionalmente.

Risposta casuale: L'entità cerca di rispondere ma non conosce la risposta, così bara.

CONTINGENZA

Scuola invocazione; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio almeno 10 minuti; vedi testo
Componenti V, S, M (dell'argento vivo, un sopracciglio di una creatura con capacità magiche), F (una statuetta raffigurante le fattezze dell'incantatore scolpita in avorio di almeno 1.500 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 giorno/livello (I) o finché non viene scaricato
Si può collocare un incantesimo sulla propria persona in modo che quest'ultimo abbia effetto quando si verificano certe condizioni stabilite al momento del lancio di *contingenza*. *Contingenza* e l'incantesimo da attivare devono essere lanciati allo stesso tempo. Un tempo di lancio di 10 minuti è il minimo totale per il lancio di entrambi; se l'incantesimo da attivare ha un tempo di lancio superiore a 10 minuti, bisogna usare quel tempo. Occorre pagare tutti i costi associati con l'incantesimo che accompagna *contingenza*.

L'incantesimo che viene attivato da *contingenza* deve riguardare direttamente la persona dell'incantatore ed essere di un livello non più alto di un terzo del livello dell'incantatore (arrotondato per difetto, al massimo di 6° livello).

Le condizioni dettate per attivare l'incantesimo devono essere chiare, anche se possono essere generiche. In ogni caso, *contingenza* attiva immediatamente il secondo incantesimo, che viene "lanciato" istantaneamente quando le circostanze specificate si verificano. Se

vengono prescritte condizioni complicate o contorte, l'intera combinazione di incantesimi (sia *contingenza* che l'incantesimo da attivare) potrebbe non funzionare. L'incantesimo da innescare si attiva sempre in occasione dell'adempimento delle condizioni specificate, indipendentemente dal fatto che lo si desideri o meno.

Si può usare un solo incantesimo *contingenza* per volta; se ne viene lanciato un secondo, il primo (se ancora attivo) si dissolve.

CONTRASTARE ELEMENTI

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 1, druido 1, paladino 1, ranger 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 24 ore
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Una creatura protetta da contrastare elementi non subisce alcun danno dal fatto di trovarsi in un ambiente freddo o caldo. Può resistere a condizioni comprese tra -45° e 60° C senza dover effettuare tiri salvezza su Tempra. L'incantesimo protegge anche l'equipaggiamento della creatura. *Contrastare elementi* non fornisce alcuna protezione dai danni da fuoco o da freddo, né protegge da altri pericoli ambientali come fumo, mancanza d'aria e così via.

CONTROLLARE ACQUA

Scuola trasmutazione [acqua]; **Livello** chierico 4, druido 4, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una goccia d'acqua per *alzare acqua* o un pizzico di polvere per *abbassare acqua*)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area acqua per un volume di 3 m/livello x 3 m/livello x 60 cm/livello (F)
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo ha due diverse applicazioni, entrambe per controllare l'acqua in modi diversi. La prima versione fa in modo che l'acqua evapori rapidamente o si infiltri nel terreno sottostante, abbassando la profondità. La seconda versione fa sgorgare o alzare l'acqua aumentando la sua profondità globale con la possibilità di esondare nelle aree circostanti.

Abbassare acqua: L'acqua, o un liquido simile, riduce la sua profondità di 60 cm per livello dell'incantatore (fino a un minimo di 23 cm). L'acqua si abbassa all'interno di una depressione quadrata i cui lati sono lunghi fino a 3 metri per livello dell'incantatore. Nei corpi d'acqua estremamente grandi e profondi come l'oceano, l'incantesimo crea un vortice che risucchia navi e altri vascelli al suo interno, mettendoli a rischio e impedendo loro di allontanarsi con il normale movimento per la sua durata. Se lanciato sugli elementali dell'acqua e su altre creature d'acqua, questo incantesimo ha l'effetto di un incantesimo *lentezza* (Volontà nega). L'incantesimo non ha effetto su altre creature.

Alzare acqua: L'acqua, o un liquido simile, si alza di livello con lo stesso procedimento della versione precedente. Le barche sollevate in questo modo scivolano via lungo il blocco d'acqua generato dall'incantesimo. Se l'area soggetta all'incantesimo comprende le rive di un fiume, una spiaggia o altre terre vicine al corpo d'acqua sollevato, l'acqua potrebbe riversarsi sulla terraferma.

Per entrambe le versioni si può dimezzare una dimensione orizzontale per raddoppiarne l'altra e cambiare l'intera area di effetto.

CONTROLLARE NON MORTI

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un frammento d'osso e un po' di carne cruda)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli fino a 2 DV di creature non morte per livello, due delle quali non possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo permette di comandare le creature non morte per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua si stia parlando. Anche se la comunicazione verbale non è possibile, i non morti controllati non attaccano l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo i non morti controllati tornano al loro normale comportamento. I non morti intelligenti ricorderanno da chi sono stati controllati e potrebbero cercare vendetta dopo che l'incantesimo ha termine.

CONTROLLARE TEMPO ATMOSFERICO

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 7, druido 7, mago/stregone 7
Tempo di lancio 10 minuti; vedi testo
Componenti V, S
Raggio di azione 3 km
Area un cerchio del raggio di 3 km centrato su di sè; vedi testo
Durata 4d12 ore; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si può cambiare il tempo atmosferico nell'area locale. Sono necessari 10 minuti per lanciare l'incantesimo e altri 10 minuti perché gli effetti comincino a manifestarsi. Le condizioni atmosferiche del momento vengono determinate dal GM. Si può solo invocare un tempo appropriato al clima e alla stagione dell'area in cui si trova, oppure si può impiegare questo incantesimo per fare in modo che il tempo nell'area si calmi e torni ad adeguarsi alla stagione.

Stagione	Tempo possibile
Primavera	Tornado, tempesta di fulmini, tempesta di nevischio o caldo
Estate	Pioggia torrenziale, calore intenso o grandinata
Autunno	Clima caldo o freddo, nebbia, nevischio
Inverno	Freddo intenso, tormenta di neve, disgelo
Tardo inverno o primavera precoce	Vento tipo Uragano

Si controllano le tendenze generali del tempo, come la direzione e l'intensità del vento, ma non le sue applicazioni specifiche (dove colpiranno i fulmini, ad esempio, o il percorso preciso di un tornado). Il tempo continuerà così come è stato generato per la durata dell'incantesimo o finché non si userà un'azione standard per decidere una nuova condizione atmosferica (che si manifesterà pienamente 10 minuti dopo). Condizioni contraddittorie tra loro non possono essere presenti contemporaneamente.

Controllare tempo atmosferico può eliminare fenomeni atmosferici (che avvengono naturalmente o in altro modo), allo stesso modo in cui può crearli. I druidi che lanciano questo incantesimo raddoppiano la sua durata e influenzano un cerchio del raggio di 4,5 km.

CONTROLLARE VEGETALI

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli fino a 2 DV/livello di creature vegetali, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** no

L'incantesimo permette di controllare le azioni di una o più creature vegetali per un breve periodo di tempo. Le creature vengono comandate a voce e sono in grado di capire, in qualsiasi lingua si stia parlando. Anche se la comunicazione vocale non è possibile, i vegetali controllati non attaccano l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo i soggetti controllati tornano al loro normale comportamento.

Comandi suicidi o autodistruttivi vengono semplicemente ignorati.

CONTROLLARE VENTI

Scuola trasmutazione [aria]; **Livello** druido 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 12 m/livello
Area un cilindro del raggio di 12 m/livello e alto 12 m
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** no

Con questo incantesimo si è in grado di alterare la forza del vento nell'area circostante. Si può far soffiare il vento in una determinata direzione o in un modo preciso, oppure aumentare o diminuire la sua forza. La nuova direzione e la nuova intensità del vento persistono finché l'incantesimo non ha termine o finché non si decide di cambiare ciò che si ha appena creato, il che necessita di concentrazione. Si può creare un "occhio" di aria calma fino a 24 metri di diametro al centro dell'area, se lo si desidera, e si può decidere di limitare l'effetto a un'area cilindrica minore di quella massima consentita.

Direzione del vento: Può scegliere una delle quattro direzioni basilari da impartire al vento nell'area interessata:

- Il vento soffia dal centro verso l'esterno con pari intensità in tutte le direzioni.
- Il vento soffia dal bordo esterno verso il centro con eguale intensità da tutte le direzioni, impennandosi verso l'alto subito prima di raggiungere l'occhio al centro dell'area
- Una rotazione fa sì che il vento giri attorno al centro in senso orario o antiorario.
- Una raffica di vento orientata verso una direzione precisa da un lato all'altro dell'area.

Forza del vento: Per ogni 3 livelli dell'incantatore, si può aumentare o diminuire la forza del vento di un livello d'intensità. Ad ogni round nel proprio turno, una creatura nel vento deve effettuare un tiro salvezza su Tempra oppure subirne gli effetti. Si veda il Capitolo 13 per ulteriori dettagli.

I venti forti (31,5 o più km/h) rendono difficile la navigazione a vela.

Un vento impetuoso (46,5 o più km/h) provoca danni minori alle abitazioni e alle barche.

Una bufera (76,5 o più km/h) spazza via dai cieli gran parte delle creature volanti, sradica gli alberi più piccoli, abbatte le strutture in legno più fragili, scoperchia i tetti e mette in pericolo le navi.

Gli uragani (112,5 o più km/h) distruggono edifici in legno, sradicano grossi alberi e provocano l'affondamento della maggior parte delle navi.

Un tornado (262,5 o più km/h) distrugge tutti gli edifici non fortificati e sradica spesso gli alberi più grossi.

CORPO DI FERRO

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un piccolo pezzo di ferro che sia stato un tempo parte di un golem di ferro, dell'armatura di un eroe o di una macchina da guerra)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Questo incantesimo è in grado di trasformare il corpo in acciaio vivente, garantendo diverse capacità e resistenze potenti. Si guadagna riduzione del danno 15/adamantio. Si diventa immuni a annegamento, cecità, colpi critici, danni alle caratteristiche, elettricità, malattie, sordità, stordimento, veleno, e a tutti gli incantesimi o attacchi che colpiscono la struttura fisica o la respirazione, poiché a tutti gli effetti per la durata di questo incantesimo non si è composti di materia organica e non si ha bisogno di respirare. Si subiscono solo danni dimezzati da fuoco e da acido di ogni tipo. Tuttavia, si diventa vulnerabili a tutti gli attacchi speciali che hanno effetto sui golem di ferro (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*).

Si ottiene bonus di potenziamento +6 al punteggio di Forza, ma si subisce penalità –6 al punteggio di Destrezza (fino a un punteggio minimo di 1), e la velocità si dimezza. Si ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 50% e penalità di armatura alla prova –6, come se si indossasse un'armatura completa. Non si è in grado di bere (né quindi di usare pozioni) né di usare strumenti a fiato.

I propri attacchi senz'armi infliggono danni pari a un randello adatto alla propria taglia (1d4 per personaggi di taglia Piccola o 1d6 per personaggi di taglia Media), e si considerati a tutti gli effetti armati quando si compiono attacchi senz'armi. Il proprio peso aumenta di dieci volte, provocando l'affondamento in acqua come una pietra. Tuttavia, si è sicuramente in grado di resistere alla terribile pressione e alla mancanza d'aria in fondo all'oceano, almeno finché l'incantesimo non termina.

CORPO ELEMENTALE I

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (l'elemento di cui si vuole assumere la forma)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)
Quando si lancia questo incantesimo, si assume la forma di un elementale dell'acqua, dell'aria, del fuoco o della terra Piccolo (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Le capacità che si ottengono dipendono dall'elementale prescelto. Le capacità elementali basate sulla taglia, come bruciare, turbine e vortice, usano la taglia dell'elementale in cui ci si è trasformati per determinare l'effetto.

Elementale dell'acqua: Se la forma è quella di un elementale dell'acqua Piccolo, si ottiene bonus +2 a Costituzione e bonus di armatura naturale +4. Si ottiene anche nuotare 18 m, scurovisione 18 m, la capacità di creare un vortice, e la capacità di respirare acqua.

Elementale dell'aria: Se la forma è quella di un elementale dell'aria Piccolo, si ottiene bonus di taglia +2 a Destrezza e bonus di armatura naturale +2. Si ottiene anche volare 18 m (perfetta), scurovisione 18 m, e la capacità di creare un turbine.

Elementale del fuoco: Se la forma è quella di un elementale del fuoco Piccolo, si ottiene bonus di taglia +2 a Destrezza e bonus di armatura naturale +2. Si ottiene anche scurovisione 18 m, resistenza al fuoco 20, vulnerabilità al freddo, e la capacità di bruciare.

Elementale della terra: Se la forma è quella di un elementale della terra Piccolo, si ottiene bonus di taglia +2 a Forza e bonus di armatura naturale +4. Si ottiene anche scurovisione 18 m, la capacità di spinta e di scorrere sulla terra.

CORPO ELEMENTALE II

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 5
Funziona come *corpo elementale I*, tranne che consente di assumere la forma di un elementale dell'acqua, dell'aria, del fuoco o della terra Medio. Le capacità ottenute dipendono dall'elementale prescelto.

Elementale dell'acqua: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +4 a Costituzione e bonus di armatura naturale +5.

Elementale dell'aria: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +4 a Destrezza e bonus di armatura naturale +3.

Elementale del fuoco: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +4 a Destrezza e bonus di armatura naturale +3.

Elementale della terra: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +4 a Forza e bonus di armatura naturale +5.

CORPO ELEMENTALE III

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 6
Funziona come *corpo elementale II*, tranne che consente di assumere la forma di un elementale dell'acqua, dell'aria, del fuoco o della terra Grande. Le capacità ottenute dipendono dall'elementale prescelto. Rende inoltre immuni ai colpi critici e agli attacchi furtivi mentre si è in forma di elementale.

Elementale dell'acqua: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +2 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +6 a Costituzione, e bonus di armatura naturale +6.

Elementale dell'aria: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +2 a Forza e +4 a Destrezza, e bonus di armatura naturale +4.

Elementale del fuoco: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +4 a Destrezza e +2 a Costituzione, e bonus di armatura naturale +4.

Elementale della terra: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +6 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +2 a Costituzione e bonus di armatura naturale +6.

CORPO ELEMENTALE IV

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 7
Funziona come *corpo elementale III*, tranne che consente di assumere la forma di un elementale dell'acqua, dell'aria, del fuoco o della terra Enorme. Le capacità ottenute dipendono dall'elementale prescelto. Rende inoltre immuni ai colpi critici e agli attacchi furtivi mentre ci si trova in forma di elementale e di ottiene RD 5/—.

Elementale dell'acqua: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +4 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +8 a Costituzione, e bonus di armatura naturale +6. Conferisce anche nuotare 36 m.

Elementale dell'aria: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +4 a Forza e +6 a Destrezza, e bonus di armatura naturale +4. Conferisce anche volare 36 m (perfetta).

Elementale del fuoco: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +6 a Destrezza e +4 a Costituzione, e bonus di armatura naturale +4.

Elementale della terra: Come *corpo elementale I* tranne per il fatto che conferisce bonus di taglia +8 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +4 a Costituzione, e bonus di armatura naturale +6.

COSTRIZIONE/CERCA

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** bardo 6, chierico 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 10 minuti
Bersaglio 1 creatura vivente
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Funziona come *costrizione inferiore*, ma ha effetto su una creatura dotata di qualsiasi numero di DV e non consente alcun tiro salvezza.

Se al soggetto viene impedito di obbedire a *costrizione/cerca* per 24 ore, subisce penalità –3 a ciascuno dei suoi punteggi delle caratteristiche. Ogni giorno, si accumula un altro –3, fino ad un totale di –12. Nessun punteggio delle caratteristiche può essere ridotto a meno di 1 da questo effetto. Le penalità ai punteggi delle caratteristiche sono rimossi 24 ore dopo che il soggetto ricomincia ad obbedire alla *costrizione/cerca*.

Rimuovi maledizione pone fine alla *costrizione/cerca* solo se il livello dell'incantatore che lo lancia è più alto del livello dell'incantatore che ha lanciato *costrizione/cerca* di 2. *Spezzare incantamento* non pone fine a *costrizione/cerca*, mentre invece *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo*

sono in grado di farlo.

Bardi, maghi e stregoni sono soliti chiamare questo incantesimo *costrizione*, mentre i chierici lo chiamano col nome di *cerca*.

COSTRIZIONE INFERIORE

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 round
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente con 7 DV o meno
Durata un giorno/livello o finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Una *costrizione inferiore* pone un comando magico su una creatura, imponendole di svolgere qualche servizio, di evitare di fare qualcosa o di agire in un certo modo, a seconda delle vostre intenzioni. La creatura deve avere 7 Dadi Vita o meno ed essere in grado di capirvi. Anche se una *costrizione* non può costringere una creatura al suicidio o a compiere atti che la porterebbero a morte certa, la può indurre a compiere qualunque altra azione.

La creatura *costretta* deve seguire le istruzioni ricevute fino al momento in cui il suo compito non sarà stato portato a termine, a prescindere da quanto tempo possa richiedere.

Se le istruzioni includono compiti che non possono essere portati a termine di propria spontanea volontà, l'incantesimo rimane attivo al massimo un giorno per livello dell'incantatore. Un soggetto intelligente potrebbe sovvertire alcune delle istruzioni ricevute.

Se al soggetto viene impedito di obbedire a *costrizione inferiore* per 24 ore, subisce penalità –2 a tutte le caratteristiche.

Ogni giorno successivo continuerà a subire penalità cumulative –2, fino a un totale di –8. Le caratteristiche non potranno scendere al di sotto di 1 in questo modo. Il personaggio smetterà di subire penalità 24 ore dopo avere ripreso a obbedire alla *costrizione inferiore*.

Una *costrizione inferiore* (e tutte le penalità alle caratteristiche) può essere annullata da *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento. Dissolvi magie* non ha effetto su *costrizione inferiore*.

CREARE ACQUA

Scuola evocazione (creazione) [acqua]; **Livello** chierico 0, druido 0, paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto fino a 7 litri d'acqua/livello
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo genera acqua potabile e non contaminata, equivalente ad acqua piovana pura. L'acqua può essere creata in un'area tanto piccola quanto quella che dovrà contenere il liquido o in un'area grande tre volte tanto (in questo caso creando uno scroscio di pioggia o riempiendo molti ricettacoli più piccoli). L'acqua svanisce dopo 1 giorno se non viene consumata.

Nota: Gli incantesimi di evocazione non possono creare sostanze od oggetti all'interno di una creatura. L'acqua pesa circa 4 kg ogni 3,7 litri. 27 dm^2 d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

CREARE CIBO E ACQUA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto cibo e acqua per sostenere 3 umani o un cavallo/livello per 24 ore
Durata 24 ore; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo permette di creare una quantità di cibo normale a propria scelta, altamente nutriente, ma poco saporito. Il cibo marcisce e diventa immangiabile entro 24 ore, anche se può essere mantenuto fresco per altre 24 ore tramite *purificare cibo e bevande*. L'acqua creata attraverso questo incantesimo è acqua piovana pura, che però non imputridisce come accade al cibo.

CREARE NON MORTI

Scuola necromanzia [male]; **Livello** chierico 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 ora
Componenti V, S, M (un vaso di argilla riempito con la terra di una tomba e un'onice che valga almeno 50 mo per DV del non morto che deve essere creato)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 cadavere
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo è un incantesimo molto più potente di *animare morti* e permette di infondere un corpo morto con energia negativa per creare forme più potenti di non morti: ghast, ghoul, mummie e mohrg (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Il tipo o i tipi di non morti che si possono creare sono basati sul proprio livello dell'incantatore, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore	Non morto creato
11° o inferiore	Ghoul
12°–14°	Ghast
15°–17°	Mummia
18° o superiore	Mohrg

Si possono creare non morti meno potenti di quanto permetta il proprio livello, se lo si desidera. I non morti creati non sono automaticamente sotto il controllo del loro creatore. Se si è capaci, si può comunque tentare di comandare il non morto mentre lo si crea. Questo incantesimo deve essere lanciato di notte.

CREARE NON MORTI SUPERIORI

Scuola necromanzia [male]; **Livello** chierico 8, mago/stregone 8

Funziona come *creare non morti*, ma permette di creare tipi di non morti più forti e più intelligenti: ombre, wraith, spettri e divoratori

(vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Il tipo o i tipi di non morti che si possono creare sono basati sul proprio livello dell'incantatore, come indicato nella tabella seguente:

Livello dell'incantatore	Non morto creato
15° o inferiore	Ombra
16°–17°	Wraith
18°–19°	Spettro
20° o superiore	Divoratore

CREAZIONE MAGGIORE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Durata vedi testo
Funziona come *creazione minore,* tranne per il fatto che si è anche in grado di creare un oggetto di natura minerale: pietra, cristallo, metallo o simili. La durata dell'oggetto così creato varia a seconda della sua durezza e della rarità del materiale di cui è composto, come indicato nella tabella seguente:

Esempi di durezza e rarità	Durata
Materia vegetale	2 ore/livello
Roccia, cristallo, metalli comuni	1 ora/livello
Metalli preziosi	20 minuti/livello
Gemme	10 minuti/livello
Metallo raro*	1 round/livello

* Include adamantio, argento alchemico e mithral. Non si può usare *creazione maggiore* per creare un oggetto di ferro freddo.

CREAZIONE MINORE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (un minuscolo pezzo di materiale dello stesso tipo di oggetto che si vuole creare con *creazione minore)*
Raggio di azione 0 m
Effetto 1 oggetto non magico incustodito di materia vegetale inerte, fino a 28 cm³ per livello
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si crea un oggetto non magico, incustodito di materia vegetale inanimata. Il volume dell'oggetto non può superare i 28 cm³ per livello dell'incantatore. Per creare un oggetto complesso, occorre superare una prova di abilità appropriata di Artigianato.

Tentare di usare un oggetto così creato come componente materiale provoca il fallimento dell'incantesimo.

CRESCITA ANIMALE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 5, ranger 4, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 animale (Mastodontico o più piccolo)
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
L'animale bersaglio cresce fino a due volte la sua normale taglia e otto volte il suo normale peso. Questa alterazione modifica la categoria di taglia dell'animale alla successiva più grande e fornisce bonus di taglia +8 a Forza e bonus di taglia +4 a Costituzione (e quindi 2 punti ferita aggiuntivi per DV), ma impone penalità di taglia –2 a Destrezza. Il bonus di armatura naturale già esistente della creatura aumenta di 2. Questo cambiamento di taglia influenza anche il modificatore alla CA e ai tiri per colpire dell'animale e il suo danno base. Lo spazio e la portata dell'animale cambiano come indicato dalla nuova taglia, ma non cambia la sua velocità.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per tentare di rompere qualsiasi barriera che la trattenga mentre cresce. Se fallisce, è costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da un animale viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo, anche se questo cambiamento non ha effetto sulle proprietà magiche dell'equipaggiamento stesso.

Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso della creatura ingrandita ritorna istantaneamente alla sua taglia normale.

Questo incantesimo non conferisce in alcun modo il potere di comandare o influenzare un animale ingrandito.

Non si possono cumulare più effetti magici che aumentino la taglia.

CRESCITA DI SPINE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area un quadrato con lato di 6 m/livello
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
La vegetazione che copre il terreno all'interno dell'area di effetto diventa resistente e appuntita, senza cambiare il suo aspetto esteriore. Nelle zone di terra brulla sono bulbi e radici ad agire in questo modo. Solitamente, *crescita di spine* può essere lanciato in qualunque area all'aperto, eccetto che in mezzo agli specchi d'acqua, al ghiaccio, alla neve fitta, in un deserto sabbioso o sulla nuda roccia. Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno dell'area di effetto subisce 1d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento nell'area spinosa.

Qualsiasi creatura che subisce danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza su Riflessi o subisce ferite ai piedi e alle gambe, che dimezzano la sua velocità sul terreno. Questa penalità alla velocità dura per 24 ore o finché la creatura ferita non riceve un incantesimo *curare* (restituendole anche i punti ferita perduti). Un altro personaggio è in grado di rimuovere la penalità passando 10 minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD dell'incantesimo.

Nota: Le trappole magiche come *crescita di spine* sono difficili da indi-

viduare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare l'abilità Percezione per localizzare una *crescita di spine*. La CD è di 25 + il livello dell'incantesimo, oppure CD 29 nel caso di *crescita di spine*.

Crescita di spine è una trappola magica che non può essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni.

CRESCITA VEGETALE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio o Area vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Crescita vegetale produce effetti diversi a seconda della versione scelta.

Crescita rigogliosa: Il primo effetto è di far crescere la normale vegetazione (prati, rovi, cespugli, rampicanti, cardi, alberi, viti) entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello dell'incantatore) fino a farla diventare fitta e rigogliosa. I vegetali si espandono fino a formare un intrico di vegetazione fitto come una giungla attraverso il quale è necessario farsi strada a forza. La velocità diminuisce a 1,5 metri, o a 3 metri per le creature di taglia Grande o superiore. L'area deve avere alberi e cespugli al suo interno perché questo incantesimo funzioni. Se l'incantesimo viene lanciato in un'area che è già sotto l'influsso di un incantesimo che interessa i vegetali, come *intralciare* o *muro di spine,* qualunque CD implicata con questi incantesimi aumenta di 4. Questo bonus viene garantito per un giorno dopo il lancio di *crescita vegetale.*

A propria scelta, l'area interessata può essere un cerchio con il raggio di 30 metri, un semicerchio con un raggio di 45 metri o un quarto di cerchio del raggio di 60 metri. Si può anche designare quali zone all'interno dell'area non vengono colpite.

Fertilità: Il secondo effetto di questo incantesimo colpisce tutti i vegetali nel raggio di 750 metri, aumentando la loro possibilità capacità di dare frutti di un terzo oltre la norma nel corso dell'anno successivo.

Crescita vegetale contrasta *rimpicciolire vegetali.*

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature vegetali.

CUMULO STRISCIANTE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** druido 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto 3 o più cumuli striscianti, due dei quali non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro; vedi testo
Durata 7 giorni o 7 mesi (I); vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo crea 1d4+2 cumuli striscianti da 11 DV ognuno (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Queste creature aiutano volontariamente in combattimento, accettando di compiere una missione indicata o di proteggere chi li ha creati come guardie del corpo. Le creature rimangono al proprio seguito per 7 giorni a meno che non le si congedi. Tuttavia, se i cumuli striscianti sono stati creati per proteggere qualcosa, la durata dell'incantesimo sarà di 7 mesi. In questo caso, può essere ordinato loro solamente di sorvegliare un posto o una locazione specifica. Se sono stati evocati per mansioni di guardia non possono uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, che si estende a partire dal punto in cui sono apparsi la prima volta.

Si può avere attivo solo un effetto per questo incantesimo. Se si lancia un altro *cumulo strisciante* mentre uno è ancora attivo, il precedente viene dissolto. I cumuli striscianti evocati da questo incantesimo hanno la stessa resistenza al fuoco di quelli normali, ma solo se il terreno è bagnato, paludoso o umido.

CURA FERITE CRITICHE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 4, chierico 4, druido 5

Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

CURA FERITE CRITICHE DI MASSA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 8, druido 9

Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40).

CURA FERITE GRAVI

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 3, chierico 3, druido 4, paladino 4, ranger 4

Funziona come cura *ferite leggere*, ma cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15).

CURA FERITE GRAVI DI MASSA

Scuola evocazione (Guarigione); **Livello** chierico 7, druido 8

Funziona come cura *ferite leggere di massa*, ma cura 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35).

CURA FERITE LEGGERE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 1, chierico 1, druido 1, paladino 1, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà dimezza (innocuo); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo); vedi testo

Appoggiando la mano su una creatura vivente, si infonde energia positiva che cura 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5). Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo infligge loro danni piuttosto che curare le loro ferite.

Una creatura non morta può applicare la sua resistenza agli incantesimi, e tentare un tiro salvezza su Volontà per dimezzare i danni subiti.

CURA FERITE LEGGERE DI MASSA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 5, chierico 5, druido 6
Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello; due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà dimezza (innocuo) o Volontà dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo) o sì; vedi testo
Si incanala energia positiva per curare 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25) ad ogni creatura selezionata.

Come gli altri incantesimi di *cura*, *cura ferite leggere di massa* infligge danni ai non morti nella sua area di effetto anziché curarli.

Ogni non morto influenzato può tentare un tiro salvezza su Volontà per dimezzare i danni.

CURA FERITE MODERATE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 2, chierico 2, druido 3, paladino 3, ranger 3
Funziona come *cura ferite leggere*, ma cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10).

CURA FERITE MODERATE DI MASSA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 6, chierico 6, druido 7
Funziona come *cura ferite leggere di massa*, ma cura 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30).

DANZA IRRESISTIBILE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 6, mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 1d4+1 round
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il soggetto avverte un irrefrenabile bisogno di ballare e comincerà a farlo, battendo i piedi sul pavimento. I movimenti della danza gli impediscono di compiere qualsiasi altra azione a parte fare salti e piroette.

Questo effetto impone penalità –4 alla Classe Armatura e penalità –10 ai tiri salvezza su Riflessi, e nega qualsiasi bonus alla CA fornito da uno scudo impugnato dal soggetto. Il soggetto danzante provoca attacchi di opportunità ad ogni round nel suo turno. Se supera un tiro salvezza su Volontà riduce la durata di questo effetto ad 1 round.

DARDO INCANTATO

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)

Bersagli fino a 5 creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 4,5 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un dardo di energia magica scaturisce dalle proprie dita e colpisce il bersaglio, infliggendo 1d4+1 danni di forza.

Il dardo non manca mai il bersaglio, anche se quest'ultimo è in mischia oppure beneficia di una copertura o di un occultamento inferiore a totale. Non possono essere colpite parti specifiche di una creatura. Questo incantesimo non è in grado di danneggiare oggetti inanimati.

Ogni 2 livelli dell'incantatore oltre il 1°, si ottiene un ulteriore dardo: 2 al 3° livello, 3 al 5° livello, 4 al 7° livello, fino a un massimo di 5 al 9° livello e oltre. Se si è in grado di lanciare più dardi, si può decidere che colpiscano una o più creature. Un dardo singolo può colpire una sola creatura. Bisogna designare i bersagli prima di tirare per la resistenza agli incantesimi o per i danni.

DEBILITAZIONE

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto raggio di energia negativa
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Puntando il dito e pronunciando le parole magiche, si fa partire un raggio nero di energia negativa crepitante che sopprime la forza vitale di qualsiasi creatura vivente colpita.

Bisogna compiere un attacco di contatto a distanza per riuscirci. Se l'attacco ha successo, al soggetto vengono inflitti 1d4 livelli negativi temporanei (vedi Appendice 2). I livelli negativi si cumulano.

Se il soggetto sopravvive, recupera i livelli perduti dopo un numero di ore pari al livello dell'incantatore (massimo 15 ore). Normalmente i livelli negativi hanno una possibilità di diventare permanenti, ma quelli inflitti da *debilitazione* non durano tanto perché ciò avvenga.

Se il raggio colpisce una creatura non morta, essa guadagna 1d4 × 5 punti ferita temporanei per 1 ora.

DEFORMARE LEGNO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 oggetto di legno Piccolo/livello; tutti entro un raggio di 6 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)
Si è in grado di distorcere in modo permanente il legno, piegando la sua linearità, la sua forma e la sua resistenza. Una porta deformata si apre (o rimane incastrata, richiedendo una prova di Forza per aprirla, a scelta). In una barca o nave provoca una falla. Le armi a distanza deformate sono inutilizzabili. Un'arma da mischia deformata impone penalità –4 ai tiri per colpire

Si può deformare un oggetto di taglia Piccola o inferiore o il suo equivalente per livello dell'incantatore. Un oggetto Medio conta come 2 oggetti Piccoli, un oggetto Grande come 4, un oggetto Enorme come 8, un oggetto Mastodontico come 16 e un oggetto Colossale come 32.

In alternativa, si può raddrizzare del legno (correggendo la distorsione e riportandolo al suo stato normale) che sia stato in precedenza deformato da questo incantesimo o in altri modi. *Rendere integro*, al contrario, non è in grado di riparare un oggetto deformato.

È possibile combinare molteplici incantesimi *deformare legno* consecutivi per piegare (o raddrizzare) un oggetto che sia troppo grande per essere deformato con un solo incantesimo. Fino a che l'oggetto non è completamente deformato, non subisce alcun effetto nocivo.

DEMENZA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
La creatura ammaliata subisce un effetto continuo di *confusione*, come l'incantesimo. *Rimuovi maledizione* non è in grado di annullare *demenza*. *Desiderio, desiderio limitato, guarigione, miracolo* oppure *ristorare superiore* possono invece ripristinare la condizione mentale della creatura.

DESIDERIO

Scuola universale; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un diamante del valore di almeno 25.000 mo)
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio, Effetto o Area vedi testo
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Desiderio è il più potente incantesimo che un mago o uno stregone possa lanciare. Semplicemente parlando, si può alterare la realtà e plasmarla secondo i propri desideri. Anche *desiderio*, tuttavia, ha i suoi limiti.
Un incantesimo *desiderio* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 8° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo che non sia da mago o da stregone di 7° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 7° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita.
- Duplicare qualsiasi altro incantesimo che non sia da mago o da stregone di 6° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una

scuola proibita.

- Annullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi, come *costrizione/cerca* o *demenza*.
- Conferire a una creatura bonus intrinseco +1 a un punteggio di caratteristica. Una serie da due a 5 *desideri* lanciati in immediata successione possono conferire a una creatura bonus intrinseco da +2 a +5 a un punteggio di caratteristica (2 *desideri* per bonus +2, tre per bonus +3 e così via). I bonus intrinseci sono istantanei e non possono essere dissolti.
  Nota: Un bonus intrinseco non può superare il valore di +5 per un singolo punteggio di caratteristica, e non si accumula mai a eventuali bonus precedenti, per cui si applica solo il bonus migliore.
- Rimuovere ferite e afflizioni. Un singolo *desiderio* può aiutare 1 creatura per livello dell'incantatore, e tutti i soggetti devono essere curati dallo stesso tipo di afflizione. Ad esempio, si può curare tutti i danni subiti dal soggetto e dal suo gruppo, o rimuovere gli effetti del veleno su tutto il gruppo, ma non entrambi usando lo stesso *desiderio*.
- Risorgere i morti. Un *desiderio* può riportare in vita una creatura morta duplicando gli effetti di un incantesimo *resurrezione*. Un *desiderio* può anche riportare in vita una creatura il cui corpo sia stato distrutto, ma per farlo l'incantesimo va lanciato due volte: uno per ricreare il corpo e un altro per infondere nuovamente la vita nel corpo. Un *desiderio* non può impedire a un personaggio che sia stato riportato in vita di guadagnare un livello negativo permanente.
- Trasportare viaggiatori. Un *desiderio* può prelevare una creatura per livello dell'incantatore da qualsiasi luogo in qualsiasi, piano e collocarla in qualsiasi altro luogo in qualsiasi altro piano indipendentemente dalle condizioni locali. Un soggetto non consenziente ha diritto a un tiro salvezza su Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).
- Annullare un evento negativo. Un *desiderio* può annullare un singolo evento recente. Il *desiderio* permette di ritirare un qualsiasi lancio effettuato nell'ultimo round (incluso il proprio ultimo turno). La realtà si riassesta per conformarsi al nuovo risultato. Ad esempio, un *desiderio* potrebbe annullare il tiro salvezza riuscito di un avversario, il colpo critico andato a segno di un nemico (o il tiro per colpire o il tiro per il critico), il tiro salvezza fallito di un amico e così via. Il tiro effettuato nuovamente, tuttavia, potrebbe anche essere pari o inferiore al vecchio risultato. Un bersaglio non consenziente ha diritto a un tiro salvezza su Volontà per negare gli effetti e applica la sua resistenza agli incantesimi (se posseduta).

Si può richiedere anche effetti superiori a questi, ma farlo è pericoloso. Un desiderio di questo genere può concedere al GM l'opportunità di esaudire la richiesta, a propria discrezione (*desiderio* potrebbe distorcere la sua richiesta esaudendola in maniera letterale ma sgradita, oppure esaudendola solo parzialmente).

Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 9° livello).

Quando si duplicano incantesimi con una componente materiale che costa più di 10.000 mo, bisogna fornire quella componente (in aggiunta al diamante da 25.000 mo per questo incantesimo).

DESIDERIO LIMITATO

Scuola universale; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un diamante del valore di almeno 1.500 mo)
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio, Effetto o Area vedi testo
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un *desiderio limitato* è in grado di creare praticamente qualsiasi tipo di effetto. Un incantesimo *desiderio limitato* può ottenere uno degli effetti seguenti:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 6° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita.
- Duplicare un incantesimo che non sia da mago o stregone di 5° livello o inferiore, purché l'incantesimo non sia di una scuola proibita.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da mago o da stregone di 5° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita.
- Duplicare un incantesimo un incantesimo che non sia da mago o stregone di 4° livello o inferiore, anche se l'incantesimo è di una scuola proibita.
- Annullare gli effetti nocivi di molti altri incantesimi, come *costrizione/cerca* o *demenza*.
- Produrre qualunque altro effetto il cui livello di potere sia in linea con quanto indicato sopra, tale per cui una singola creatura possa automaticamente colpire al successivo attacco o subire penalità –7 al successivo tiro salvezza.

Gli incantesimi duplicati consentono tiri salvezza e resistenza agli incantesimi come le versioni normali (ma le CD sono per un incantesimo di 7° livello). Quando un *desiderio limitato* duplica un incantesimo che ha un costo in componenti materiali superiore a 1.000 mo, occorre procurarsi comunque quelle componenti (in aggiunta al diamante da 1.500 mo per questo incantesimo).

DESTRIERO FANTOMATICO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione 0 m.
Effetto 1 cavalcatura semi reale
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si evoca una creatura Grande semi reale simile a un cavallo, il colore della quale può essere personalizzato rispettando le indicazioni base. Il destriero può essere cavalcato solo dall'incantatore o dalla persona per la quale è stato specificatamente creato. Un *destriero fantomatico* ha la testa e il corpo neri, la criniera e la coda grigie e zoccoli immateriali che non fanno alcun rumore. Possiede una sorta di briglie, una sella e un morso. La cavalcatura non combatte, ma gli animali la evitano e si rifiutano di attaccarla.

La cavalcatura ha CA 18 (+1 taglia, +4 armatura naturale, +5 Des) e 7 punti ferita +1 punto ferita per livello dell'incantatore. Una volta persi tutti i suoi punti ferita, il destriero fantomatico scompare. Il destriero ha una velocità di 6 metri ogni 2 livelli dell'incantatore, fino a un massimo di 30 metri al 10° livello. Può trasportare il peso del suo cavaliere più 5 kg per livello dell'incantatore.

A seconda del livello dell'incantatore, la creatura guadagna poteri speciali. Le capacità di una cavalcatura comprendono quelle delle cavalcature di livello dell'incantatore più basso.

8° livello: La cavalcatura può muoversi su terreni sabbiosi, fangosi e persino paludosi senza alcuna difficoltà o riduzione di velocità.

10° livello: La cavalcatura può utilizzare *camminare sull'acqua* a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità).

12° livello: La cavalcatura può utilizzare *camminare nell'aria* a volontà (come l'incantesimo, non è richiesta alcuna azione per attivare la capacità) fino a 1 round alla volta, dopo il quale scende al suolo.

14° livello: La cavalcatura può volare alla sua normale velocità con un bonus alla prova di Volare pari al proprio livello dell'incantatore.

DETTAME

Scuola invocazione [legale, sonoro]; **Livello** chierico 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione 12 m
Area creature non legali entro una propagazione del raggio di 12 m centrata su di sè
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Qualsiasi creatura non legale all'interno dell'area dell'incantesimo *dettame* subisce i seguenti effetti nocivi.

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore –1	Barcollante, assordata
Fino al livello dell'incantatore –5	Paralizzata, barcollante, assordata
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, paralizzata, barcollante, assordata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Un tiro salvezza su Volontà riduce o elimina questi effetti. Le creature interessate da effetti multipli effettuano un solo tiro salvezza e applicano il risultato a tutti gli effetti.

Assordata: La creatura è assordata per 1d4 round. TS nega.

Barcollante: La creatura è barcollante per 2d4 round. TS riduce gli effetti a 1d4 round.

Paralizzata: La creatura viene paralizzata ed è indifesa per 1d10 minuti. TS riduce gli effetti a 1 round.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti. TS nega. Se il tiro salvezza ha successo, la creatura subisce invece 3d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25).

Inoltre, se si è sul proprio piano natio quando si lancia l'incantesimo, le creature extraplanari di allineamento non legale all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza e non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature abbiano udito il *dettame* o meno. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza su Volontà (con penalità –4) per negarlo.

Le creature i cui DV superano il livello dell'incantatore non subiscono gli effetti dell'incantesimo.

DEVASTAZIONE

Scuola necromanzia [paura, influenza mentale]; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo infonde nel soggetto una sensazione di orrore indicibile che lo rende scosso.

DISCO FLUTTUANTE

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di mercurio)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto un disco di forza del diametro di 90 cm
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si crea un piano di forza circolare leggermente concavo che vi segue e trasporta pesi per voi. Il disco ha un diametro di 90 cm ed è profondo 2,5 cm al centro. È in grado di reggere 50 kg di peso per livello dell'incantatore (se viene utilizzato per trasportare un liquido ha una capacità di 9 litri). Il disco fluttua a circa 90 cm dal terreno e rimane sempre orizzontale. Si sposta orizzontalmente fluttuando entro il raggio di azione dell'incantesimo e vi segue ogni round a una velocità mai superiore alla propria normale velocità. Se non riceve istruzioni diverse, si mantiene sempre ad una distanza costante di 1,5 metri. Il disco cessa di esistere nel momento in cui la durata dell'incantesimo si esaurisce, quando si esce dal suo raggio di azione, oppure quando si tenta di allontanare il disco a più di 90 cm dalla superficie su cui fluttua. Quando il disco scompare, qualunque cosa trasportasse cade per terra.

DISGIUNZIONE ARCANA

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area tutti gli effetti magici e gli oggetti magici in un'esplosione del raggio di 12 m (vedi testo)
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** no

Tutti gli effetti magici e gli oggetti magici presenti all'interno del

raggio di azione, a parte quelli portati o toccati personalmente, vengono disgiunti. Ciò significa che gli incantesimi e gli effetti magici vengono separati nei loro componenti individuali (ponendo fine al loro effetto come nel caso di un incantesimo *dissolvi magie*), e gli oggetti magici permanenti devono superare un tiro salvezza su Volontà o divengono normali per la durata dell'incantesimo. Un oggetto in possesso di una creatura utilizza il proprio bonus al tiro salvezza su Volontà o quello del suo possessore, a seconda di quale sia più alto. Se il tiro salvezza dell'oggetto risulta un 1 naturale, l'oggetto viene distrutto invece di essere soppresso. Esiste anche una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di distruggere un *campo antimagia*. Se il *campo antimagia* regge, nessuno degli oggetti al suo interno viene disgiunto.

C'è anche la possibilità di usare questo incantesimo per colpire un singolo oggetto bersaglio. L'oggetto può effettuare un tiro salvezza su Volontà con penalità –5 per evitare di essere distrutto. Anche gli artefatti sono soggetti alla *disgiunzione arcana*, sebbene ci sia solo una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di riuscire a colpirli. Se un artefatto viene distrutto, bisogna superare un tiro salvezza su Volontà con CD 25 o si perde permanentemente la capacità di lanciare incantesimi. Questa capacità non può esser restituita dalla magia dei mortali, nemmeno con *desiderio* o *miracolo*.

Distruggere artefatti è un atto pericoloso, e ha una probabilità del 95% di attirare l'attenzione di qualche potente entità interessata o connessa direttamente all'oggetto.

DISINTEGRAZIONE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una pietra di magnetite e un pizzico di polvere)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto raggio
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì

Un sottile raggio verde scaturisce dal proprio dito indice. Per colpire il bersaglio, occorre compiere con successo un attacco di contatto a distanza. Ogni creatura colpita dal raggio subisce 2d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 40d6). Una creatura ridotta a 0 o meno punti ferita da questo incantesimo viene completamente disintegrata, lasciandosi dietro solo una scia di polvere. L'equipaggiamento della creatura non viene disintegrato.

Quando usato contro un oggetto, il raggio semplicemente disintegra fino a un cubo con spigolo di 3 metri di materia non vivente, quindi nel caso di oggetti o strutture molto grandi, solo una parte viene disintegrata, il raggio ha effetto anche su oggetti costruiti interamente di forza, come *mano possente* o *muro di forza*, ma non su effetti magici come *globo di invulnerabilità* o *campo antimagia*.

Se la creatura o l'oggetto supera il tiro salvezza su Tempra, subisce solo 5d6 danni. Se i danni subiti riducono la creatura o l'oggetto a 0 o meno punti ferita, vengono completamente disintegrati.

Solo la prima creatura o il primo oggetto colpiti ne subiscono gli effetti; cioè, il raggio funziona solo su un singolo bersaglio ad ogni lancio dell'incantesimo.

DISPERAZIONE OPPRIMENTE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M
Raggio di azione 9 m
Area esplosione a forma di cono
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un cono invisibile di disperazione produce grande tristezza nei soggetti. Ogni creatura soggetta all'effetto subisce penalità –2 a tiri per colpire e per i danni da arma, tiri salvezza, prove di abilità e prove di caratteristica.

Disperazione opprimente contrasta e dissolve *buone speranze*.

DISSACRARE

Scuola invocazione [male]; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un'ampolla di acqua sacrilega e della polvere d'argento del valore di 25 mo (2,5 kg) da spruzzare e spargere sull'area), FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area emanazione del raggio di 6 m
Durata 2 ore/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo infonde in un'area un flusso di energia negativa. La CD per resistere a incanalare energia in quest'area subiscono bonus profano +3. I non morti che entrano in quest'area ottengono bonus profano +1 ai tiri per colpire, per i danni e ai tiri salvezza. I non morti creati o evocati all'interno dell'area *dissacrata* ottengono inoltre +1 punto ferita per ogni DV.

Se l'area *dissacrata* contiene un altare, un santuario o una qualsiasi altra struttura permanente dedicata alla propria divinità o ad potenza superiore a cui si è allineati, i modificatori sopra elencati vengono raddoppiati (bonus profano +6 alla CD di incanalare energia negativa, bonus profano +2 e +2 pf per DV ai non morti nell'area).

Inoltre, chiunque lanci *animare morti* all'interno di quest'area potrebbe creare fino al doppio del normale numero di non morti (cioè, 4 DV per livello dell'incantatore invece che 2 DV per livello dell'incantatore).

Se l'area contiene un altare, un santuario o un'altra struttura simile ma di una divinità, un pantheon o una potenza superiore diversi da quelli propri, l'incantesimo *dissacrare* agisce invece rendendo maledetta l'area e interrompendo la sua connessione con la potenza o la divinità in questione. Questa funzione secondaria, se utilizzata, non concede i bonus relativi ai non morti sopra elencati.

Dissacrare contrasta e dissolve *consacrare*.

DISSANGUARE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Una creatura stabilizzata, a meno di 0 pf, ricomincia a morire. Quando si lancia l'incantesimo si prende come bersaglio una creatura vivente che ha –1 o meno punti ferita. La creatura comincia a morire, subendo 1 danno a round. La creatura può essere stabilizzata in seguito come di consueto. Con questo incantesimo si infligge ad una creatura che sta morendo 1 danno.

DISSIMULARE

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto, di dimensioni fino a un cubo con spigolo di 3 m
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Con questo incantesimo si è in grado di falsare le informazioni fornite da eventuali incantesimi divinatori che rivelano l'aura (inclusi *individuazione del magico, individuazione del male, rivela bugie* e simili). Al momento del lancio dell'incantesimo, occorre scegliere un altro oggetto all'interno del suo raggio di azione. Per l'intera durata dell'incantesimo, il bersaglio di *dissimulare* viene percepito come se fosse l'oggetto. Né il bersaglio né l'oggetto ottengono un tiro salvezza contro questo effetto. Gli incantesimi di individuazione forniscono quindi informazioni sul secondo oggetto piuttosto che sul bersaglio reale dell'individuazione, a meno che colui che lancia l'individuazione non superi un tiro salvezza su Volontà. Per esempio, ci si potrebbe far individuare come un albero, ammesso che questo sia presente entro il raggio di azione dell'incantesimo al momento del lancio: quindi come qualcosa di non malvagio, che non mente, non magico, di allineamento neutrale e così via. Questo incantesimo non influenza altri tipi di divinazione magica (*chiaroudienza/chiaroveggenza, individuazione dei pensieri, presagio* e simili).

DISSOLVI IL BENE

Scuola abiurazione [male]; **Livello** chierico 5
Funziona come *dissolvi il male*, tranne per il fatto che si viene circondati da un'energia oscura, sacrilega e tremolante e l'incantesimo ha effetto sulle creature buone e gli incantesimi del bene invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

DISSOLVI IL CAOS

Scuola abiurazione [legale]; **Livello** chierico 5, paladino 4
Funziona come *dissolvi il male*, ma si viene circondati da un'energia legale azzurra costante e l'incantesimo ha effetto sulle creature caotiche e gli incantesimi del caos invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

DISSOLVI IL MALE

Scuola abiurazione [bene]; **Livello** chierico 5, paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio o Bersagli se stessi e 1 creatura malvagia di un altro piano toccata; oppure se stessi e un ammaliamento o un incantesimo del male su 1 creatura o 1 oggetto toccato
Durata 1 round/livello oppure finche non viene scaricato, a seconda dell'evento che si verifica per primo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** vedi testo
Si viene circondati da un alone di energia bianca sacra. Questo potere ha tre effetti:

Primo, si ottiene bonus di deviazione +4 alla CA contro gli attacchi delle creature malvagie.

Secondo, quando si mette a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura malvagia di un altro piano, si può scegliere di rimandare la creatura al suo piano di provenienza. La creatura può negare questo effetto con un tiro salvezza su Volontà riuscito (si applica la resistenza agli incantesimi). Questo uso scarica e pone fine all'incantesimo.

Terzo, con il semplice contatto si può dissolvere automaticamente un ammaliamento lanciato da una creatura malvagia o un qualsiasi incantesimo del male. Gli incantesimi che non vengono dissolti da *dissolvi magie* non possono essere dissolti neanche da *dissolvi il male*. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi non si applicano a questo effetto. Questo uso scarica ed esaurisce l'incantesimo.

DISSOLVI LA LEGGE

Scuola abiurazione [Caotico]; **Livello** chierico 5
Funziona come *dissolvi il male*, tranne per il fatto che si viene circondati da un'energia giallastra caotica e lampeggiante e l'incantesimo ha effetto sulle creature legali e gli incantesimi della legge invece che sulle creature malvagie e gli incantesimi del male.

DISSOLVI MAGIE

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 3, chierico 3, druido 4, paladino 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio o Area 1 incantatore, 1 creatura o 1 oggetto
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
È possibile utilizzare *dissolvi magie* per porre fine a incantesimi in atto su una creatura o un oggetto, per sopprimere temporaneamente le capacità di un oggetto magico, oppure per contrastare gli incantesimi di un altro incantatore. Un incantesimo dissolto termina come se il suo tempo di durata si fosse esaurito. Alcuni incantesimi, come riportato nelle loro descrizioni, non possono essere annullati da *dissolvi magie*. Questo incantesimo può dissolvere (ma non contrastare) gli effetti magici così come gli incantesimi. L'effetto di un incantesimo che ha durata istantanea non può

essere dissolto, in quanto la magia ha già avuto effetto prima che *dissolvi magie* sia potuto entrare in azione.

Si può scegliere di usare *dissolvi magie* in due modi: un dissolvere mirato o un controincantesimo:

Dissolvere mirato: Il bersaglio dell'incantesimo è un oggetto, una creatura o un incantesimo. Occorre effettuare una prova di dissolvere (1d20 + il livello dell'incantatore) e paragonarlo con l'incantesimo con il più alto livello dell'incantatore (CD= 11 + livello dell'incantatore dell'incantesimo). Se si ha successo, l'incantesimo termina. Se no, occorre comparare lo stesso risultato all'incantesimo con il successivo livello dell'incantatore più alto. Si deve ripetere questo processo fino a che non sarà stato dissolto un incantesimo che ha effetto sul bersaglio, oppure non sarà stato dissolto alcun incantesimo.

Per esempio, un incantatore di 7° livello lancia *dissolvi magie*, prendendo come bersaglio una creatura sotto l'effetto di *pelle di pietra* (12° livello dell'incantatore) e *volare* (6° livello dell'incantatore). La prova di livello dell'incantatore dà come risultato 19. Questa prova non è abbastanza alta per porre fine a *pelle di pietra* (che avrebbe richiesto almeno 23), ma è abbastanza alto per porre fine a *volare* (che richiedeva solo un 17). Se la prova avesse avuto come risultato almeno 23, *pelle di pietra* sarebbe stato dissolto, lasciando intatto *volare*. Se avesse avuto come risultato 16 o meno, non sarebbe stato dissolto alcun incantesimo.

Si può anche bersagliare uno specifico incantesimo che interessa il bersaglio o un'area (come *muro di fuoco*). Occorre indicare specificamente l'effetto dell'incantesimo che si bersaglia in questo modo. Se la prova di livello dell'incantatore è uguale o superiore alla CD di quell'incantesimo, esso termina. Non viene bersagliato alcun altro incantesimo od effetto sul bersaglio, nel caso la prova non sia abbastanza alta da porre fine all'effetto specificamente dichiarato.

Se si prende a bersaglio un oggetto o una creatura che è effetto di un incantesimo in corso (come un mostro evocato da *evoca mostri*), si effettua una prova di dissolvere per terminare l'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura.

Se l'oggetto scelto come bersaglio è un oggetto magico, occorre effettuare una prova di dissolvere contro il livello dell'incantatore dell'oggetto. (CD = 11 + il livello dell'incantatore dell'oggetto). Se la si supera, tutte le proprietà magiche dell'oggetto vengono soppresse per 1d4 round. Un oggetto soppresso diventa non magico per la durata di questo effetto. Un'apertura extradimensionale (come una *borsa conservante*) viene temporaneamente chiusa. Le proprietà fisiche di un oggetto magico rimangono immutate: una spada magica soppressa rimane sempre una spada (una spada perfetta, oltretutto). Gli artefatti e le divinità non sono influenzati dalle magie dei mortali come questa.

Si ottiene un successo automatico in ogni prova di dissolvere contro un incantesimo lanciato da se stessi.

Controincantesimo: Quando *dissolvi magie* viene usato in questo modo, agisce su un incantatore scelto come bersaglio e viene lanciato come un controincantesimo. A differenza di un vero controincantesimo, tuttavia, c'è il rischio che non funzioni. Occorre superare una prova di dissolvere per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

DISSOLVI MAGIE SUPERIORE

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 5, chierico 6, druido 6, mago/stregone 6
Bersaglio o Area 1 incantatore, 1 creatura o 1 oggetto; oppure un'emanazione con raggio di 6 m

Funziona come *dissolvi magie*, tranne per il fatto che può porre fine a più di un bersaglio e può avere come bersaglio più di una creatura. Si può usare in tre modi: dissolvere a bersaglio, ad area, o controincantesimo:

Bersaglio: Funziona come la versione inferiore, ma può dissolvere fino ad 1 incantesimo ogni 4 livelli dell'incantatore, a partire dal livello più alto di incantesimi procedendo fino al più basso.

Inoltre, *dissolvi magie superiore* può dissolvere qualunque effetto che *rimuovi maledizioni* non può togliere. La CD di questa prova è uguale alla CD della maledizione.

Area: Quando *dissolvi magie superiore* viene impiegato in questo modo, l'incantesimo ha effetto in un'esplosione con raggio di 6 metri. Occorre effettuare una prova di dissolvere ed applicare quella prova a ciascuna delle creature presenti nell'area, come se fossero ciascuna il bersaglio di un *dissolvi magie*. Per ciascuno degli oggetti presenti entro l'area che è soggetto ad uno o più incantesimi, si deve applicare la prova di dissolvere come si fa con le creature. Gli oggetti magici non sono interessati da dissolvere ad area.

Per ciascuna area o effetto di incantesimo attivi il cui punto di origine si trova entro l'area d'effetto di *dissolvi magie superiore*, si applichi la prova di dissolvere per annullare l'incantesimo. Per ciascun incantesimo in corso la cui area si sovrappone a quella di *dissolvi magie superiore*, si applichi la prova di dissolvere per terminare l'effetto, ma solo entro l'area che coincide. Se c'è una creatura nell'area che è effetto di un incantesimo in corso (come un mostro evocato da *evoca mostri*), si applica la prova di dissolvere per terminare l'incantesimo che ha evocato l'oggetto o la creatura (che tornano da dove sono venuti) in aggiunta a tentare di dissolvere un incantesimo bersagliando la creatura o l'oggetto.

Si ottiene un successo automatico in ogni prova di dissolvere contro un incantesimo lanciato da se stessi.

Controincantesimo: Funziona come *dissolvi magie*, ma si ottiene bonus +4 alla propria prova di dissolvere per contrastare l'incantesimo dell'altro incantatore.

DISTORSIONE

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, M (una striscia di cuoio)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto appare a circa 60 cm di distanza dalla sua reale posizione. Ottiene il beneficio di una probabilità del 50% di essere mancato, come se avesse occultamento totale, ma a differenza di un vero occultamento totale, *distorsione* non impedisce ai nemici di mirarlo normalmente. *Visione del vero* rivela la sua locazione effettiva.

DISTRUGGERE NON MORTI

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto raggio
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si dirige un raggio di energia positiva. Bisogna compiere un attacco di contatto a distanza per colpire, e quando il raggio investe una creatura non morta, le infligge 1d6 danni.

DISTRUGGERE VIVENTI

Scuola necromanzia [morte]; **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si può uccidere una qualsiasi creatura vivente. Quando si lancia questo incantesimo, la propria mano ribolle di un lugubre fuoco oscuro. Bisogna compiere con successo un attacco di contatto in mischia per toccare il bersaglio. Il bersaglio subisce 12d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore. Se il bersaglio supera un tiro salvezza su Tempra, subisce solo 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore. Naturalmente il soggetto potrebbe morire a causa dei danni così ottenuti pur avendo superato il tiro salvezza.

DISTRUZIONE

Scuola necromanzia [morte]; **Livello** chierico 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un simbolo sacro o sacrilego del valore di almeno 500 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo infligge immediatamente 10 danni per livello dell'incantatore. Se si uccide il bersaglio, l'incantesimo consuma completamente i suoi resti in un fuoco sacro (o profano), anche se non distrugge il suo equipaggiamento e le sue proprietà. Se il tiro salvezza su Tempra del bersaglio ha successo, questi invece subisce 10d6 danni. Il solo modo per riportare in vita un personaggio che abbia fallito il proprio tiro salvezza contro questo incantesimo è lanciare *resurrezione pura*, un *desiderio* attentamente formulato, seguito da *resurrezione* o *miracolo*.

DITO DELLA MORTE

Scuola necromanzia [morte]; **Livello** druido 8, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
L'incantesimo infligge immediatamente 10 danni per livello dell'incantatore. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza su Tempra per sopravvivere all'attacco. Se il tiro ha successo, la creatura subisce solo 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25). Il soggetto potrebbe morire a causa dei danni subiti pur avendo superato il tiro salvezza.

DIVINAZIONE

Scuola divinazione; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (incenso e un'offerta sacrificale appropriata di almeno 25 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo
Questo incantesimo è simile a *presagio*, ma più potente. Esso può fornire consigli utili su un problema riguardante un obiettivo, un evento o un'attività che si verificherà entro 1 settimana. Il consiglio può essere una semplice frase breve oppure può manifestarsi sotto forma di rima criptica o di presagio. Se il gruppo non agisce in base alle informazioni ottenute, le condizioni potrebbero cambiare e non rivelarsi più utili in seguito. La probabilità di base per una *divinazione* corretta è del 70% +1% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%. Se il tiro di dado fallisce, ci si rende conto che l'incantesimo non ha funzionato, a meno che non sia in atto qualche magia con l'intento apposito di fornire informazioni false.

Come in *presagio*, molteplici divinazioni sullo stesso argomento effettuate dallo stesso incantatore utilizzano lo stesso risultato di dadi della prima *divinazione* e forniscono la stessa risposta ogni volta.

DOMINARE ANIMALI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** druido 3
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 animale
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si è in grado di ammaliare un animale e comandarlo con ordini semplici come "attacca", "corri" o "riporta". Ordini suicidi o autodistruttivi (compreso l'ordine di attaccare una creatura di due o più categorie di taglia più grande della sua) vengono semplicemente ignorati.

Dominare animali stabilisce un legame mentale tra sè e l'animale dominato. L'animale può essere comandato tramite ordini mentali silenziosi fin quando rimane entro il raggio di azione. Non si ha bisogno di vedere l'animale per controllarlo, non si ricevono dati sensoriali diretti dall'animale, ma si sa cosa sta provando in quel momento. Dal momento che si sta dirigendo l'animale con la propria Intelligenza, esso sarà in grado di compiere imprese solitamente oltre la sua portata, come ma-

nipolare oggetti con le zampe o con la bocca. Non è necessario mantenere la concentrazione esclusivamente sul controllo dell'animale a meno che non gli si ordini di fare qualcosa che normalmente non sarebbe in grado di fare. Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine all'animale dominato equivale a cambiare direzione all'incantesimo, e quindi è un'azione di movimento.

DOMINARE MOSTRI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 9
Bersaglio 1 creatura
Funziona come *dominare persone*, tranne che l'incantesimo non è limitato dal tipo della creatura.

DOMINARE PERSONE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 4, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura umanoide
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si è in grado di controllare le azioni di una qualsiasi creatura umanoide mediante un legame telepatico con la mente del soggetto.

Se si ha un linguaggio in comune, si può generalmente costringere il soggetto ad eseguire i comandi entro i limiti delle sue capacità. Se non si condivide nessun linguaggio, si può impartire solo comandi di base come "vieni qui", "vai lì", "combatti" o "stai fermo". Si è a conoscenza di ciò che il soggetto sta provando ma non si ricevono percezioni sensoriali dirette da lui, né si può comunicare con lui telepaticamente.

Una volta impartito un ordine alla creatura dominata, questa continua a tentare di eseguirlo con l'esclusione di tutte le altre attività ad eccezione di quelle necessarie per la sopravvivenza quotidiana (come mangiare, dormire e così via). Grazie a questo limitato spettro di attività, una prova di Intuizione con CD 15 (invece che CD 25) può determinare se il comportamento del soggetto è stato influenzato da un effetto di ammaliamento (vedi la descrizione di Intuizione).

Cambiare le proprie istruzioni o impartire un nuovo ordine alla creatura dominata equivale a un'azione di movimento.

Concentrandosi completamente sull'incantesimo (un'azione standard), si possono ricevere percezioni sensoriali come vengono interpretate dalla mente del soggetto, anche se questo non può comunque comunicarle. Non si può in realtà vedere attraverso gli occhi del soggetto, quindi non è come se si fosse presenti, ma ci si può rendere conto di cosa sta succedendo.

Le creature si oppongono a questo controllo e, se vengono costrette ad intraprendere azioni contro la loro natura, ricevono un nuovo tiro salvezza con bonus +2. Ovviamente ordini palesemente autodistruttivi non vengono eseguiti. Una volta stabilito il controllo, il raggio di azione entro il quale può essere mantenuto è illimitato purché entrambi i soggetti rimangano sullo stesso piano. Non c'è bisogno di vedere il soggetto per controllarlo.

Se ogni giorno non si trascorre almeno 1 round a concentrarsi sull'incantesimo, il soggetto riceve un nuovo tiro salvezza per liberarsi dal controllo.

Protezione dal male o altri incantesimi simili possono impedire di esercitare questo controllo o di utilizzare il legame telepatico su un soggetto così protetto, ma tale effetto non dissolve automaticamente l'incantesimo.

ELUCUBRAZIONE ARCANA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata istantaneo
Si prepara istantaneamente qualsiasi incantesimo fino al 5° livello utilizzato nelle ultime 24 ore. L'incantesimo deve essere stato effettivamente lanciato durante questo lasso di tempo. L'incantesimo ricordato rimane nella propria mente come se fosse stato preparato normalmente. Se l'incantesimo richiamato alla memoria richiede componenti materiali, occorre procurarsele. Non si è in grado di lanciarlo fino a quando non si disporrà delle componenti necessarie.

EPURARE INVISIBILITÀ

Scuola invocazione; **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)
L'incantesimo crea una sfera di potere con un raggio di 1,5 metri per livello dell'incantatore intorno a sè che annulla qualsiasi forma di *invisibilità*. Qualunque cosa invisibile all'interno dell'area torna visibile.

EROISMO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Questo incantesimo infonde in una singola creatura un grande coraggio e la sprona in battaglia. Il bersaglio ottiene bonus morale +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

EROISMO SUPERIORE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5, mago/stregone 6
Durata 1 minuto/livello

Funziona come *eroismo*, ma la creatura ottiene bonus morale +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità, immunità agli effetti della paura, e punti ferita temporanei pari al proprio livello dell'incantatore (massimo 20).

ESIGERE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 8

Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Funziona come *inviare*, ma il messaggio creato può anche contenere una *suggestione* (vedi l'incantesimo *suggestione*), che il soggetto cerca di eseguire al suo meglio. Un tiro salvezza su Volontà riuscito nega l'effetto di *suggestione*, ma non il contatto stesso. Il messaggio di *esigere*, se ricevuto, viene capito anche se il punteggio di Intelligenza del soggetto è di 1. Se il messaggio è impossibile da capire, o non ha significato in base alle circostanze che sussistono per il soggetto nel momento in cui arriva, viene capito ma la *suggestione* rimane inefficace.

Il messaggio di *esigere* alla creatura deve essere di 25 parole o meno, compresa la *suggestione*. La creatura può anche dare una breve risposta immediatamente.

ESILIO

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 6, mago/stregone 7

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, F (vedi testo)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersagli 1 o più creature extraplanari, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra

Durata istantaneo

Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'incantesimo *esilio* è una versione più potente dell'incantesimo *congedo*. Permette di spingere le creature extraplanari fuori dal piano d'origine dell'incantatore. È possibile esiliare fino a 2 Dadi Vita di creature per livello dell'incantatore.

Si possono migliorare le probabilità di riuscita dell'incantesimo mostrando almeno un oggetto o una sostanza che il bersaglio odia, teme o avversa per qualsiasi motivo. Per ogni oggetto o sostanza simile, si ottiene bonus +1 alla propria prova di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi del soggetto (se presente) e la CD del tiro salvezza aumenta di 2.

A discrezione del GM, alcuni oggetti rari potrebbero funzionare due volte meglio di un oggetto normale (fornendo ognuno bonus +2 alla prova di livello dell'incantatore contro la resistenza agli incantesimi e aumentando di 4 la CD del tiro salvezza).

ESPIAZIONE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 5, druido 5

Tempo di lancio 1 ora

Componenti V, S, M (incenso che brucia), F (un rosario o altri oggetti per la preghiera del valore di almeno 500 mo), FD

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 creatura vivente toccata

Durata istantaneo

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo rimuove il peso di atti malvagi o colpevoli che gravano sull'anima del soggetto. La creatura in cerca di espiazione deve essere sinceramente pentita e desiderosa di porre rimedio al suo errore. Se la creatura in cerca di espiazione ha commesso l'atto malvagio involontariamente o sotto qualche forma di coercizione, *espiazione* funziona normalmente e senza alcun costo. Tuttavia, nel caso di una creatura che vuole espiare per crimini deliberati, occorre intercedere per lei presso la propria divinità (al costo di 2.500 mo in incensi rari ed offerte di varia natura).

Espiazione può essere lanciato per uno degli scopi seguenti, a seconda della versione selezionata:

Invertire un cambio magico di allineamento: Se una creatura ha subito un cambio dell'allineamento tramite mezzi magici, *espiazione* riporta l'allineamento al suo stato originario senza costi aggiuntivi.

Ripristinare una classe: Un paladino, o un'altra classe, che abbia perso i suoi privilegi di classe per aver violato le restrizioni del precedente allineamento, può recuperare il suo status di paladino mediante questo incantesimo.

Ripristinare i poteri magia di un chierico o di un druido: Un chierico o un druido che abbiano perso la loro capacità di lanciare incantesimi per essere incorsi nell'ira della loro divinità possono recuperare i propri poteri cercando *espiazione* presso un altro chierico della stessa divinità o un altro druido. Se la trasgressione è stata intenzionale, il chierico che lancia l'incantesimo deve spendere 2.500 mo in incensi rari e offerte per l'intercessione della sua divinità.

Redenzione o tentazione: Si può lanciare questo incantesimo su una creatura di allineamento opposto per offrirle l'opportunità di cambiare allineamento e adottarne uno equivalente al proprio. Il soggetto deve essere presente per tutto il tempo di lancio dell'incantesimo. Al termine, spetta comunque a lui scegliere liberamente se mantenere il suo allineamento originale o accettare l'offerta e diventare dell'allineamento dell'incantatore. Nessuna violenza, coercizione o influenza magica possono costringere il soggetto ad accettare l'opportunità offerta, se egli non desidera abbandonare il suo vecchio allineamento.

Quest'uso dell'incantesimo non funziona sugli esterni o su qualsiasi altra creatura impossibilitata a cambiare naturalmente il proprio allineamento.

Sebbene la descrizione dell'incantesimo faccia riferimento ad atti malvagi, *espiazione* può essere usato anche su qualsiasi creatura che abbia compiuto atti contro il proprio allineamento, indipendentemente dall'allineamento in questione.

Nota: Normalmente cambiare l'allineamento è una scelta che spetta al giocatore. Quest'uso di *espiazione* offre semplicemente un metodo per un personaggio per cambiare il suo allineamento in maniera drastica, improvvisa e definitiva.

ESPLOSIONE SOLARE

Scuola invocazione [luce]; **Livello** druido 8, mago/stregone 8

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M/FD (pietra del sole e una fonte di fuoco)

Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)

Area esplosione del raggio di 24 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Esplosione solare crea un globo di luce accecante e incandescente, che esplode silenziosamente a partire dal punto scelto. Tutte le creature all'interno del globo vengono accecate e subiscono 6d6 danni. Una creatura per cui la luce del sole è nociva o innaturale subisce danni raddoppiati. Un tiro salvezza su Riflessi effettuato con successo nega la cecità e dimezza i danni.

I non morti all'interno del globo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 25d6), o danni dimezzati se superano un tiro salvezza su Riflessi. Inoltre, l'esplosione è in grado di distruggere le creature non morte specificamente vulnerabili alla luce intensa in caso di fallimento del proprio tiro salvezza.

La luce ultravioletta generata da questo incantesimo è anche in grado di infliggere danni a funghi, muffe, melme, fanghiglie, come se fossero creature non morte.

Esplosione solare dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di 9° livello e inferiore all'interno della sua area.

ESTASIARE

Scuola ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro]; **Livello** bardo 2, chierico 2
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersagli qualsiasi numero di creature
Durata 1 ora o meno
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Se si conquista l'attenzione di un gruppo di creature, si può utilizzare questo incantesimo per tenerle soggiogate. Per lanciare l'incantesimo, occorre parlare o cantare senza essere interrotti per 1 round completo e si avrà così l'attenzione completa di coloro che sono sotto l'effetto dell'incantesimo, che ignoreranno tutto ciò che le circonda. Queste creature vengono considerate di atteggiamento amichevole mentre sono sotto l'effetto dell'incantesimo. Coloro che appartengono a una razza o ad una religione ostile godono di bonus +4 al tiro salvezza.

Le creature con 4 o più DV o con punteggio di Saggezza di 16 o più rimangono consapevoli di ciò che le circonda e conservano un atteggiamento indifferente. Se assistono ad azioni che considerano sbagliate, hanno diritto a un nuovo tiro salvezza.

L'ammaliamento dura fino a quando si parla o canta, fino ad un massimo di 1 ora. Coloro che sono soggetti a *estasiare* non eseguono azioni fintanto che si parla o canta, e per 1d3 round dopo che si è terminato, discutendo di ciò che è stato appena detto o dell'esecuzione musicale. Coloro che entrano nell'area durante la rappresentazione devono a loro volta superare un tiro salvezza o rimangono estasiati. La rappresentazione ha fine (ma il ritardo di 1d3 round si applica comunque), se si perde la concentrazione o se si fa altro che non sia parlare o cantare.

Se le creature non estasiate sono maldisposte od ostili, possono tentare una prova di Carisma collettiva per porre termine all'incantesimo, deridendo e importunando l'incantatore. Per questa prova, utilizzare il bonus di Carisma della creatura con il Carisma più alto nel gruppo; altri possono effettuare prove di Carisma per assisterlo. Se gli ostili superano il tiro contrapposto di Carisma, l'incantesimo viene interrotto. Ad ogni uso dell'incantesimo è concessa solo una sfida di questo tipo.

Se un qualsiasi membro del pubblico viene attaccato o sottoposto ad un atto apertamente ostile, l'incantesimo termina e le creature precedentemente estasiate diventano immediatamente maldisposte nei confronti dell'incantatore oppure ostili nel caso di chi ha 4 o più DV o un punteggio di Saggezza pari a 16 o superiore.

ESTINGUERE FUOCO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area o Bersaglio 1 cubo con spigolo di 6 m/livello (F) o 1 oggetto magico basato sul fuoco
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** no o sì (oggetto)
Estinguere fuoco viene normalmente utilizzato per spegnere incendi nelle foreste e altri tipi di fuochi su vasta scala. Spegne tutti i fuochi non magici all'interno della sua area. Inoltre, dissolve eventuali incantesimi basati sul fuoco, ma bisogna superare una prova di dissolvere (1d20 +1 per livello dell'incantatore, massimo +15) contro ogni incantesimo per dissolverlo. La CD per dissolvere questi incantesimi è di 11 + il livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo di fuoco. Le creature elementali (fuoco) che si trovano all'interno dell'area di questo incantesimo subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6, non è ammesso tiro salvezza).

In alternativa, si può usare l'incantesimo su un singolo oggetto magico che crei o controlli le fiamme. L'oggetto perde tutte le sue proprietà magiche basate sul fuoco per 1d4 ore, a meno che non superi un tiro salvezza su Volontà. (Gli artefatti sono immuni a questo effetto).

ESTREMITÀ AFFILATA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 arma o 50 proiettili, tutti in contatto fra loro al momento del lancio
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)
Questo incantesimo è in grado di rendere un'arma magicamente affilata, aumentando la sua capacità di infliggere colpi ben assestati. Questa trasmutazione raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma.

Un intervallo di minaccia di 20 diventa 19–20, un intervallo di minaccia di 19–20 diventa 17–20 e un intervallo di minaccia di 18–20 diventa 15–20. Questo incantesimo può essere lanciato solo su armi perforanti o taglienti. Se viene lanciato su frecce o quadrelli, *estremità affilata* su un proiettile particolare termina dopo un utilizzo, che colpisca o meno il bersaglio. Considerate gli shuriken come frecce, piuttosto che come armi da lancio, ai fini di questo incantesimo.

Effetti multipli che aumentano l'intervallo di minaccia di un'arma (come la capacità *affilata* e il talento Critico Migliorato) non si cumulano. Non è possibile lanciare questo incantesimo su un'arma naturale, come un artiglio.

EVOCA ALLEATO NATURALE I

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto 1 creatura evocata
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo convoca una creatura naturale che compare al proprio fianco (normalmente un animale, un folletto, una bestia magica, un esterno con sottotipo elementale o un gigante). La creatura appare nel punto designato e agisce immediatamente, nel turno dell'incantatore. Attacca gli avversari dell'incantatore sempre al meglio delle sue capacità. Se si può comunicare con la creatura, si può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere altre azioni.

Una creatura convocata non può convocare, o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Le creature evocate con questo incantesimo non possono usare incantesimi o capacità magiche che replichino incantesimi con componenti materiali costose (come *desiderio*).

Questo incantesimo evoca una delle creature della lista di 1° livello nella Tabella 10–1. Si sceglie quale genere di creatura evocare, e si può cambiare la scelta ogni volta che si lancia l'incantesimo. Tutte le creature nella tabella sono neutrali, se non specificato diversamente.

Quando si usa l'incantesimo per convocare una creatura con un allineamento o un sottotipo elementale, diventa un incantesimo di quel tipo. Le creature evocate con questo incantesimo senza sottotipo o allineamento hanno sempre un allineamento che si combina con quello dell'incantatore, indipendentemente dal loro allineamento normale. Evocare queste creature fa sì che il tipo dell'incantesimo si adatti all'allineamento dell'incantatore.

EVOCA ALLEATO NATURALE II

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** druido 2, ranger 2

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 2° livello o 1d3 creature dello stesso tipo di 1° livello.

EVOCA ALLEATO NATURALE III

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 3, ranger 3

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 3° livello, 1d3 creature di 2° livello dello stesso tipo, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di 1° livello.

EVOCA ALLEATO NATURALE IV

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 4, ranger 4

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 4° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 3° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA ALLEATO NATURALE V

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 5

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 5° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 4° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA ALLEATO NATURALE VI

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 6

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 6° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 5° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA ALLEATO NATURALE VII

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 7

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 7° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 6° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA ALLEATO NATURALE VIII

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 8

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 8° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 7° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA ALLEATO NATURALE IX

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 9

Funziona come *evoca alleato naturale I,* tranne per il fatto che convoca una creatura di 9° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 8° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA MOSTRI I

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** bardo 1, chierico 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, F/FD (una borsa minuscola e una piccola candela)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto una creatura evocata
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Tabella 10-1: Evoca Alleato Naturale

1° livello	Sottotipo
Aquila	—
Cane da galoppo	—
Delfino	—
Gnefro (gremlin)	—
Millepiedi gigante	—
Pony (cavallo)	—
Rana velenosa	—
Ratto crudele	—
Scarabeo gigante di fuoco	—
Strige	—
Vipera (serpente)	—

2° livello	Sottotipo
Cane goblin	—
Cavallo	—
Elementale (Piccolo)	Elementale
Formica gigante, operaia	—
Iena	—
Lupo	—
Piovra	—
Ragno gigante	—
Rana gigante	—
Seppia	—

3° livello	Sottotipo
Anguilla elettrica	—
Auroch (animale da mandria)	—
Cinghiale	—
Coccodrillo	—
Formica gigante, soldato	—
Ghepardo	—
Ghiottone	—
Gorilla	—
Granchio gigante	—
Leopardo (felino)	—
Lucertola gigante	—
Pipistrello crudele	—
Serpente strangolatore	—
Squalo	—

4° livello	Sottotipo
Bisonte (animale da mandria)	—
Cervo volante gigante	—
Cinghiale crudele	—
Deinonico (dinosauro)	—
Elementale (Medio)	Elementale
Gorilla crudele	—
Grifone	—
Leone	—
Lupo crudele	—
Mephit (qualsiasi)	Elementale
Orso grigio	—
Orsogufo	—
Pteranodonte (dinosauro)	—
Rinoceronte	—
Satiro	—
Tigre	—
Vespa gigante	—

5° livello	Sottotipo
Anchilosauro (dinosauro)	—
Ciclope	—
Delfino (orca)	—
Elementale (Grande)	Elementale
Ettin	—
Girallon	—
Leone crudele	—
Manticora	—
Murena gigante	—
Rinoceronte lanuto	—

6° livello	Sottotipo
Bulette	—
Elasmosauro (dinosauro)	—
Elefante	—
Elementale (Enorme)	Elementale
Gigante delle colline	—
Gigante delle rocce	Terra
Orso crudele	—
Scorpione gigante	—
Seppia gigante	—
Stegosauro (dinosauro)	—
Tigre crudele	—
Triceratopo (dinosauro)	—

7° livello	Sottotipo
Brachiosauro (dinosauro)	—
Coccodrillo crudele	—
Elementale (maggiore)	Elementale
Gigante del fuoco	Fuoco
Gigante del gelo	Freddo
Mastodonte (elefante)	—
Piovra gigante	—
Roc	—
Squalo crudele	—
Tirannosauro (dinosauro)	—

8° livello	Sottotipo
Elementale (anziano)	Elementale
Gigante delle nuvole	Aria
Verme purpureo	—

9° livello	Sottotipo
Gigante delle tempeste	—
Pixie (con danza irresistibile e frecce del sonno)	—

Tabella 10-2: Evoca Mostri

1° livello	Sottotipo
Aquila*	—
Cane da galoppo*	—
Delfino*	—
Pony (cavallo)*	—
Rana velenosa*	—
Ratto crudele*	—
Scarabeo gigante di fuoco*	—
Vipera (serpente)*	—

2° livello	Sottotipo
Cane goblin*	—
Cavallo*	—
Elementale (Piccolo)	Elementale
Formica gigante, operaia*	—
Iena*	—
Lemure (diavolo)	Legale, Malvagio
Lupo*	—
Millepiedi gigante*	—
Piovra*	—
Ragno gigante*	—
Rana gigante*	—
Seppia*	—

3° livello	Sottotipo
Anguilla elettrica*	—
Auroch (animale da mandria)*	—
Arconte lanterna	Buono, Legale
Cinghiale*	—
Coccodrillo*	—
Dretch (demone)	Caotico, Malvagio
Formica gigante, soldato*	—
Ghepardo*	—
Ghiottone*	—
Gorilla*	—
Leopardo (felino)*	—
Lucertola gigante*	—
Pipistrello crudele*	—
Serpente strangolatore*	—
Squalo*	—

4° livello	Sottotipo
Arconte segugio	Legale, Buono
Bisonte (animale da mandria)*	—
Cinghiale crudele*	—
Deinonico (dinosauro)*	—
Elementale (Medio)	Elementale
Gorilla crudele*	—
Leone*	—
Lupo crudele*	—
Mephit (qualsiasi)	Elementale
Orso grigio*	—
Pteranodonte (dinosauro)*	—
Rinoceronte*	—
Scorpione gigante*	—
Segugio infernale	Legale, Malvagio
Vespa gigante*	—

5° livello	Sottotipo
Anchilosauro (dinosauro)*	—
Babau (demone)	Caotico, Malvagio
Bralani azata	Caotico, Buono
Diavolo barbuto	Legale, Malvagio
Elementale (Grande)	Elementale
Kyton	Legale, Malvagio
Leone crudele*	—
Murena gigante*	—
Orca (delfino)*	—
Rinoceronte lanuto*	—
Salamandra	Malvagio
Xill	Legale, Malvagio

6° livello	Sottotipo
Cacciatore invisibile	Aria
Demone ombra	Caotico, Malvagio
Elasmosauro (dinosauro)*	—
Elefante*	—
Elementale (Enorme)	Elementale
Erinni (diavolo)	Legale, Malvagio
Lillend azata	Buono, Legale
Orso crudele*	—
Seppia gigante*	—
Succube (demone)	Caotico, Malvagio
Tigre crudele*	—
Triceratopo (dinosauro)*	—

7° livello	Sottotipo
Bebelith (demone)	Caotico, Malvagio
Brachiosauro (dinosauro)*	—
Coccodrillo crudele*	—
Diavolo d'ossa	Legale, Malvagio
Elementale (maggiore)	Elementale
Mastodonte (elefante)*	—
Piovra gigante*	—
Roc*	—
Squalo crudele*	—
Tirannosauro (dinosauro)*	—
Vrock (demone)	Caotico, Malvagio

Tabella 10-2: Evoca mostri

8° livello	Sottotipo
Diavolo uncinato	Legale, Malvagio
Elementale (anziano)	Elementale
Hezrou (demone)	Caotico, Malvagio

9° livello	Sottotipo
Arconte tromba	Buono, Legale
Deva astrale (angelo)	Buono
Diavolo del ghiaccio	Legale, Malvagio
Ghaele azata	Buono, Caotico
Glabrezu (demone)	Caotico, Malvagio
Nalfeshnee (demone)	Caotico, Malvagio

* Questa creatura è evocata con l'archetipo celestiale se si è buoni, o con l'archetipo immondose si è malvagi; se si sè neutrali si può scegliere tra i due archetipi.

Questo incantesimo convoca una creatura extraplanare (generalmente un esterno, un elementale o una bestia magica originaria di un altro piano), che appare nel punto designato e agisce immediatamente, nel corso del turno dell'incantatore. Attacca i suoi avversari al meglio delle sue capacità. Se si è in grado di comunicare con la creatura, si può ordinarle di non attaccare, di attaccare alcuni nemici in particolare o di compiere qualche altra azione. Questo incantesimo evoca una delle creature dell'elenco di 1° livello nella Tabella 10–2. Si sceglie quale genere di creatura evocare, e si può °cambiare la scelta ogni volta che si lancia l'incantesimo.

Un mostro evocato non può convocare o in altro modo evocare un'altra creatura, né può utilizzare alcun teletrasporto o capacità di viaggio planare. Le creature non possono essere evocate in un ambiente che non sia in grado di sostenerle. Le creature evocate con questo incantesimo non possono usare incantesimi o capacità magiche che replichino incantesimi con componenti materiali costose (come *desiderio*).

Quando si usa l'incantesimo per convocare una creatura con un allineamento o un sottotipo elementale, diventa un incantesimo di quel tipo. Le creature sulla Tabella 10–2 contrassegnate con "*" vengono evocate con l'archetipo celestiale, se si è di allineamento buono, e l'archetipo demoniaco, se si è malvagi. Se si è neutrali, si può scegliere quale archetipo applicare alla creatura. Le creature contrassegnate con "*" hanno sempre un allineamento che si combina con quello dell'incantatore, indipendentemente dal loro allineamento normale. Evocare queste creature fa sì che il tipo dell'incantesimo si adatti all'allineamento dell'incantatore.

EVOCA MOSTRI II

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** bardo 2, chierico 2, mago/stregone 2

Funziona come *evoca mostri I*, tranne che si può convocare una creatura di 2° livello, o 1d3 creature dello stesso tipo di 1° livello.

EVOCA MOSTRI III

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** bardo 3, chierico 3, mago/stregone 3

Funziona come *evoca mostri I,* tranne che è possibile convocare una creatura di 3° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 2° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo di 1° livello.

EVOCA MOSTRI IV

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** bardo 4, chierico 4, mago/stregone 4

Funziona come *evoca mostri I,* tranne che si può convocare una creatura di 4° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 3° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA MOSTRI V

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** bardo 5, chierico 5, mago/stregone 5

Funziona come *evoca mostri I,* tranne che si può convocare una creatura di 5° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 4°livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA MOSTRI VI

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** bardo 6, chierico 6, mago/stregone 6

Funziona come *evoca mostri I,* tranne che si può convocare una creatura di 6° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 5° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA MOSTRI VII

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** chierico 7, mago/stregone 7

Funziona come *evoca mostri I,* tranne che si può convocare una creatura di 7° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 6° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA MOSTRI VIII

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** chierico 8, mago/stregone 8

Funziona come *evoca mostri I,* tranne che si può convocare una creatura di 8° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 7° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA MOSTRI IX

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** chierico 9, mago/stregone 9

Funziona come *evoca mostri I,* tranne che si può convocare una creatura di 9° livello, 1d3 creature dello stesso tipo di 8° livello, o 1d4+1 creature dello stesso tipo di livello inferiore.

EVOCA SCIAME

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** bardo 2, druido 2, mago/stregone 2

Tempo di lancio 1 round

Componenti V, S, M/FD (un quadrato di stoffa rossa)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Effetto uno sciame di pipistrelli, topi o ragni

Durata concentrazione + 2 round
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si evoca uno sciame di pipistrelli, topi o ragni (a scelta), che attacca tutte le altre creature all'interno dell'area. (È possibile convocare lo sciame in modo tale che condivida l'area di altre creature). Se non ci sono creature viventi all'interno dell'area, lo sciame attacca o insegue la creatura più vicina al meglio delle sue possibilità. Non si ha alcun controllo sul bersaglio dello sciame o sulla direzione in cui si sposta.

EVOCA STRUMENTO

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** bardo 0
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione 0 m
Effetto uno strumento musicale portatile evocato
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Quest'incantesimo evoca uno strumenta musicale portatile a scelta. Lo strumento compare tra le mani o ai piedi (a scelta). Questo strumento è tipico per il proprio tipo. Viene evocato solo uno strumento per ogni lancio dell'incantesimo, che suonerà solo per l'incantatore. Non si può evocare uno strumento tanto grande da dover essere tenuto con due mani. Lo strumento evocato svanisce alla fine di questo incantesimo.

EVOCAZIONI ISTANTANEE

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (uno zaffiro di almeno 1.000 mo)
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio 1 oggetto pesante fino a 5 kg, la cui dimensione più lunga sia di 180 cm o meno
Durata permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si è in grado di richiamare un oggetto non vivente da praticamente qualsiasi locazione direttamente nelle proprie mani.
Prima di tutto, occorre mettere il proprio *sigillo arcano* sull'oggetto. Successivamente si può lanciare questo incantesimo, che iscrive magicamente e in modo invisibile il nome dell'oggetto su uno zaffiro del valore di almeno 1.000 mo. Dopodiché si può evocare l'oggetto pronunciando una parola speciale (decisa nel momento in cui è stato lanciato l'incantesimo) e frantumando la gemma. L'oggetto appare immediatamente nella propria mano. Solo l'incantatore può usare la gemma in questo modo.

Se l'oggetto è in possesso di un'altra creatura, l'incantesimo non funziona, ma è possibile scoprire chi possiede l'oggetto e dove si trova approssimativamente al momento dell'evocazione.

L'iscrizione sulla gemma è invisibile e non può essere letta da nessuno all'infuori dell'incantatore, a meno che non venga utilizzato *lettura del magico*.

L'oggetto può essere convocato da un altro piano, ma solo se nessuna creatura l'ha ancora reclamato per sé.

FABBRICARE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio vedi testo
Componenti V, S, M (il materiale originale, che costa quanto il materiale grezzo necessario per fabbricare l'oggetto che deve essere creato)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio materiale fino a 270 dm^3/livello; vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si è in grado di convertire del materiale di un certo tipo in un prodotto finito costituito dallo stesso materiale. Questo incantesimo non è in grado di creare o trasmutare creature od oggetti magici. La qualità degli oggetti ottenuti attraverso l'incantesimo è proporzionale alla qualità del materiale grezzo usato per la fabbricazione. Se si utilizza un minerale, la massa del bersaglio è ridotta da 270 dm^3 a 27 dm^3 per livello.

Occorre effettuare una prova di Artigianato appropriata se si intende fabbricare articoli che richiedano un alto grado di manifattura.

Il lancio dell'incantesimo richiede 1 round per ogni 270 dm^3 di materiale da convertire.

FATALE

Scuola illusione (allucinazione) [paura, influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 9
Bersagli Un numero qualsiasi di creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
L'incantesimo funziona come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su più di una creatura. Solo le creature che ne subiscono l'effetto vedono le creature illusorie attaccarle, mentre gli altri (sè compresi) intravedono solo delle sagome avvolte nell'ombra.

Se il soggetto supera un tiro salvezza su Tempra, subisce comunque 3d6 danni e rimane stordito per 1 round. Inoltre, subisce 1d4 danni temporanei alla Forza.

FAVORE DIVINO

Scuola invocazione; **Livello** chierico 1, paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto
Facendo appello alla forza e alla saggezza di una divinità, si ottiene bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire e per i danni da arma ogni 3 livelli dell'incantatore (da un minimo di +1 a un massimo di +3). Il bonus non si applica ai danni di incantesimi.

FERIRE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata

Durata istantaneo

Tiro salvezza Volontà dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Ferire infonde nel soggetto un flusso di energia negativa che infligge 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni al 15° livello). Se la creatura effettua con successo il suo tiro salvezza, l'incantesimo infligge danni dimezzati. Non può ridurre i punti ferita del bersaglio a meno di 1. Se viene utilizzato su una creatura non morta, *ferire* funziona come *guarigione*.

FERMARE IL TEMPO

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 9

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata 1d4+1 round (tempo apparente); vedi testo

Questo incantesimo sembra fermare il tempo per tutti tranne che per sè. In realtà, si diventa talmente veloci che tutte le altre creature sembrano immobili, anche se in realtà si stanno ancora muovendo alla loro normale velocità. Si è liberi di agire per 1d4+1 round di tempo apparente. Il fuoco, il freddo, i gas normali o magici e altri agenti simili possono comunque essere nocivi. Mentre *fermare il tempo* è attivo, le altre creature sono invulnerabili ai vostri attacchi e incantesimi; non si può scegliere tali creature come bersagli di alcun attacco o incantesimo. Un incantesimo che ha effetto su un'area e ha una durata più lunga della rimanente durata di *fermare il tempo* ha effetto normalmente sulle altre creature una volta che *fermare il tempo* termina. Molti incantatori sfruttano il tempo addizionale per migliorare le loro difese, evocare alleati o allontanarsi dal combattimento.

Non ci si può spostare o danneggiare oggetti impugnati, indossati o trasportati da una creatura bloccata nel tempo normale, ma si può interagire con qualsiasi oggetto che non sia in possesso di un'altra creatura.

Quando si è sotto l'effetto di *fermare il tempo* non è possibile essere individuati. Non si può entrare in aree protette da *campo antimagia* finché si è sotto l'effetto di *fermare il tempo*.

FERMARE NON MORTI

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 3

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (un pizzico di zolfo e aglio in polvere)

Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)

Bersagli fino a 3 creature non morte, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata 1 round/livello

Tiro salvezza Volontà nega (vedi testo); **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo rende immobili fino a 3 creature non morte. I non morti non intelligenti non hanno diritto ad alcun tiro salvezza, mentre quelli intelligenti sì. Se l'incantesimo ha successo, i non morti rimangono immobili per tutta la durata dell'effetto (che è simile a quello di *blocca persone* su una creatura vivente). L'effetto viene spezzato se le creature soggette vengono attaccate o subiscono danni.

FIAMMA PERENNE

Scuola invocazione [luce]; **Livello** chierico 3, mago/stregone 2

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (polvere di rubino del valore di almeno 50 mo)

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 oggetto toccato

Effetto fiamma magica priva di calore

Durata permanente

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Una fiamma di luminosità equivalente a una torcia si sprigiona dall'oggetto toccato. La fiamma sembra una fiamma normale, ma non crea calore e non consuma ossigeno. La *fiamma perenne* può essere coperta e nascosta ma non soffocata o spenta.

Gli incantesimi di luce contrastano e dissolvono gli incantesimi di oscurità di un livello pari o inferiore.

FIOTTO ACIDO

Scuola evocazione [creazione]; **Livello** mago/stregone 0

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m/2 livelli)

Effetto un dardo di acido

Durata istantaneo

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si scaglia un piccolo globo di acido contro un bersaglio. Occorre effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Il globo infligge 1d3 danni da acido. L'acido scompare dopo 1 round.

FOLATA DI VENTO

Scuola invocazione [aria]; **Livello** druido 2, mago/stregone 2

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione 18 m

Effetto soffio di vento in forma lineare emanato da sè fino all'estremità del raggio di azione

Durata 1 round

Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo crea un potente getto d'aria (di circa 75 km/h) che ha origine da sè e ha effetto su tutte le creature nel suo percorso. Tutte le creature volanti nell'area ottengono penalità –4 alle prove di Volare. Una creatura di taglia Minuscola o inferiore che non superi una prova su Volare con CD 25, viene spinta indietro per 2d6 × 3 metri e subisce 2d6 danni. Le creature di taglia Piccola o inferiore che stanno volando debbono superare una prova di Volare con CD 20 per potersi muovere contro la forza del vento.

Una creatura Minuscola o inferiore che è sul terreno è abbattuta e trascinata per 1d4 × 3 metri, subisce 1d4 danni non letali per 3 metri.

Le creature di taglia Piccola vengono rese prone dalla forza del vento.

Le creature di taglia Media o inferiore non sono in grado di muoversi in avanti contro la forza, del vento a meno che non superino una prova di Forza con CD 15.

Le creature di taglia Grande o superiore possono muoversi normalmente all'interno di un effetto di *folata di vento*.

Una *folata di vento* non può spostare una creatura oltre i limiti del suo raggio di azione.

Qualsiasi creatura, indipendentemente dalla taglia, subisce penalità –4 agli attacchi a distanza e alle prove di Percezione nell'area di una *folata di vento*.

La forza della folata estingue automaticamente candele, torce e altre fiamme simili non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, invece cominciano a tremare violentemente e hanno una probabilità del 50% di spegnersi.

In aggiunta agli effetti sopra indicati, una *folata di vento* può ottenere gli stessi effetti di un improvviso colpo di vento. Può creare una nuvola accecante di sabbia o di polvere, infiammare un grosso fuoco esistente, capovolgere supporti o tendoni fragili, rovesciare una piccola imbarcazione o spingere gas e vapori fino al limite del suo raggio di azione.

Folata di vento può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

FONDERSI NELLA PIETRA

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** chierico 3, druido 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello

Fondersi nella pietra consente di immergere il proprio corpo e il proprio equipaggiamento all'interno di un blocco di pietra. Quest'ultimo deve essere sufficientemente grande da contenervi in tutte e tre le dimensioni. Quando il lancio dell'incantesimo è stato completato, l'incantatore e fino a 50 kg di equipaggiamento si fondono con la roccia. Se solo una di queste condizioni non viene rispettata, l'incantesimo fallisce ed è sprecato.

Una volta all'interno della roccia si rimane in contatto, anche se in modo labile, con la superficie della roccia con cui si è fusi. Si rimane in grado di percepire lo scorrere del tempo e di lanciare incantesimi su se stessi dall'interno della roccia. Non si riesce a vedere nulla di ciò che accade al di fuori della roccia, ma si riesce a sentire ciò che accade intorno. Danni fisici minori inflitti alla roccia non sono in grado di ferire, ma se essa viene parzialmente distrutta (fino al punto di non poter più stare al suo interno), si viene espulsi e si subiscono 5d6 danni. La totale distruzione della roccia causa l'immediata espulsione e si rischia di morire sul colpo se non si supera un tiro salvezza su Tempra con CD 18. E anche se si supera il tiro salvezza, comunque si subiscono 5d6 danni.

In qualsiasi momento prima della fine dell'incantesimo, si può uscire dalla pietra dalla stessa superficie da cui si è entrati. Se la durata ha termine o l'incantesimo viene dissolto prima che si esca volontariamente dalla roccia in cui ci si trova, si viene espulsi violentemente e si subiscono 5d6 danni.

I seguenti incantesimi, se utilizzati sulla roccia in cui ci si trova, sono in grado di provocare danni: *pietra in carne* espelle infliggendo 5d6 danni. *Scolpire pietra* infligge 3d6 danni senza espulsione. *Trasmutare roccia in fango* espelle e può uccidere all'istante se non si supera un tiro salvezza su Tempra con CD 18, nel qual caso si viene semplicemente espulsi, infine, *passapareti* espelle dalla roccia senza danni.

FORMA ARBOREA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello (I)

Con questo incantesimo si è in grado di assumere la forma di un albero o di un arbusto vivente Grande oppure di un tronco d'albero morto Grande con alcuni rami sporgenti. Il tipo esatto di albero e il suo aspetto sono totalmente sotto il proprio controllo. Anche l'esame più dettagliato non è in grado di rivelare che l'albero in questione è in realtà una creatura occultata magicamente. A tutte le prove normali risulta come un albero o un arbusto, anche se un incantesimo *individuazione del magico* rivelerà una leggera trasmutazione sull'albero. Quando si è in forma arborea, si può osservare tutto ciò che accade intorno proprio come se si fosse in forma normale, e i punti ferita e i bonus ai tiri salvezza rimangono immutati. Si ottiene bonus di armatura naturale +10 alla CA, ma il proprio punteggio effettivo di Destrezza è 0 e la propria velocità è di 0 metri. Si è immuni ai colpi critici finché si rimane in forma d'albero. Tutti i vestiti indossati e gli oggetti trasportati si trasformano insieme al corpo. È possibile interrompere *forma arborea* come azione gratuita (invece che come azione standard).

FORMA DI DRAGO I

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (la scaglia del tipo di drago che l'incantatore desidera assumere)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza vedi sotto; **Resistenza agli incantesimi** no

Si assume la forma di un drago cromatico o metallico di taglia Media (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Si ottiene bonus di taglia +4 a Forza, bonus di taglia +2 a Costituzione, bonus di armatura naturale +4, volare 18 m (scarsa), scurovisione 18 m, un'arma a soffio, resistenza a un elemento. Si ottiene anche un morso (1d8), 2 artigli (1d6), 2 attacchi d'ala (1d4). La resistenza all'arma a soffio dipende dal tipo di drago. L'arma a soffio può essere usata solo una volta dopo aver lanciato questo incantesimo. Tutte le armi a soffio infliggono 6d8 danni e consentono un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare il danno. Inoltre, alcuni tipi di drago garantiscono capacità aggiuntive, come indicato di seguito.

Drago bianco: cono di freddo di 9 m, resistenza al freddo 20, nuotare 18 m, vulnerabilità al fuoco

Drago blu: linea di elettricità di 18 m, resistenza all'elettricità 20, scavare 6 m

Drago d'argento: cono di freddo di 9 m, resistenza al freddo 30, vulnerabilità al fuoco

Drago di bronzo: linea di elettricità di 18 m, resistenza all'elettricità 20, nuotare 18 m

Drago d'ottone: linea di fuoco di 18 m, resistenza al fuoco 20, scavare 9 m, vulnerabilità al freddo

Drago di rame: linea di acido di 18 m, resistenza all'acido 20, *movimenti del ragno* (sempre attivo)

Drago d'oro: cono di fuoco di 9 m, resistenza al fuoco 20, nuotare 18 m

Drago nero: linea di acido di 18 m, resistenza all'acido 20, nuotare 18 m

Drago rosso: cono di fuoco di 9 m, resistenza al fuoco 30, vulnerabilità al freddo

Drago verde: cono di acido di 9 m, resistenza all'acido 20, nuotare 12 m

FORMA DI DRAGO II

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 7

Funziona come *forma di drago I* tranne che consente di assumere la forma di un drago cromatico o metallico di taglia Grande, ottenendo le seguenti capacità: bonus di taglia +6 a Forza, bonus di taglia +4 a Costituzione, bonus di armatura naturale +6, volare 27 m (scarsa), scurovisione 18 m, un'arma a soffio, RD 5/magia e resistenza a un elemento. Si ottiene anche un morso (2d6), 2 artigli (1d8), 2 attacchi d'ala (1d6), un colpo di coda (1d8). Si può usare l'arma a soffio solo due volte per lancio di questo incantesimo, e occorre attendere 1d4 round fra ciascun uso. Tutte le armi a soffio infliggono 8d8 danni e consentono un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare. Le linee delle armi a soffio aumentano a 24 metri e i coni a 12 metri.

FORMA DI DRAGO III

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 8

Funziona come *forma di drago II* tranne che consente di assumere la forma di un drago cromatico o metallico Enorme. Conferisce le seguenti capacità: bonus di taglia +10 a Forza, bonus di taglia +8 a Costituzione, bonus di armatura naturale +8, volare 36 m (scarsa), vista cieca 18 m, scurovisione 36 m, un'arma a soffio, RD 10/magia, presenza terrificante (CD pari alla CD per questo incantesimo), e immunità ad un elemento (dello stesso tipo a cui *forma del drago I* conferisce la resistenza). Si ottiene anche un morso (2d8), 2 artigli (2d6), 2 attacchi d'ala (1d8), un colpo di coda (2d6). Si può usare l'arma a soffio a piacere, ma occorre attendere 1d4 round fra ciascun uso. Tutte le armi a soffio infliggono 12d8 danni e consentono un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare. Le linee delle armi a soffio aumentano a 30 metri e i coni aumentano 15 metri.

FORMA DI GIGANTE I

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 7

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (un pezzo della creature di cui si vuole assumere la forma)

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata 1 minuto/livello (I)

Si assume la forma di una creatura umanoide di taglia Grande del sottotipo gigante (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*), ottenendo le seguenti capacità: bonus di taglia +6 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +4 a Costituzione, bonus di armatura naturale +4 e visione crepuscolare. Se la forma che viene assunta ha una delle seguenti capacità, si ottiene anche quella capacità, come qui indicato: afferrare rocce, rigenerazione 5, scagliare rocce (raggio di azione 18 m, 2d6 danni), scurovisione 18 m e squartare (2d6 danni), Se la creatura ha immunità o resistenza ad un elemento, si ottiene resistenza 20 a quell'elemento. Se la creatura ha vulnerabilità a un elemento, si ottiene quella vulnerabilità.

FORMA DI GIGANTE II

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 8

Funziona come *forma di gigante I* tranne che consente di assumere la forma di una creatura di taglia Enorme del sottotipo gigante, ottenendo le seguenti capacità: bonus di taglia +8 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +6 a Costituzione, bonus di armatura naturale +6, visione crepuscolare, e bonus di potenziamento +3 m alla propria velocità. Se questa forma ha una delle seguenti capacità, si ottiene anche quella capacità come qui indicato: afferrare rocce, nuotare 18 m, rigenerazione 5, scagliare rocce (raggio di azione 36 m, 2d10 danni), scurovisione 18 m e squartare (2d8 danni). Se la creatura ha immunità o resistenza ad un elemento, si ottiene quella immunità o resistenza. Se la creatura ha vulnerabilità a un elemento, si ottiene quella vulnerabilità.

FORMA DI VEGETALE I

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 5

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (un pezzo della creatura di cui si desidera assumere la forma)

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata 1 minuto/livello (I)

Con questo incantesimo si può assumere la forma di una creatura di tipo vegetale di taglia Piccola o Media (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Se questa forma ha una delle seguenti capacità, si ottiene la capacità indicata: afferrare, scurovisione 18 m, stritolare, veleno e visione crepuscolare. Se la forma che si assume non possiede la capacità di muoversi, la propria velocità si riduce a 1,5 metri e si perdono tutte le altre forme di movimento. Se la creatura ha vulnerabilità a un elemento, si ottiene quella vulnerabilità.

Vegetale Piccolo: Se la forma è quella di un vegetale di taglia Piccola, si ottiene bonus di taglia +2 a Costituzione e bonus di armatura naturale +2.

Vegetale Medio: Se la forma è quella di un vegetale di taglia Media, si ottiene bonus di taglia +2 a Forza, bonus di potenziamento +2 a Costituzione e bonus di armatura naturale +2.

FORMA DI VEGETALE II

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 6

Funziona come *forma di vegetale I* tranne che consente di assumere la forma di una creatura di taglia Grande di tipo vegetale. Se la creatura ha immunità o resistenza a qualche elemento, si ottiene resistenza 20 a quegli elementi. Se la creatura ha vulnerabilità a un elemento, si ottiene quella vulnerabilità.

Vegetale Grande: Se la forma è quella di un vegetale di taglia Grande, si ottiene bonus di taglia +4 a Forza, bonus di taglia +2 a Costituzione e bonus di armatura naturale +4.

FORMA DI VEGETALE III

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 7

Funziona come *forma di vegetale II* tranne che consente di assumere la forma di una creatura Enorme di tipo vegetale. Se questa forma ha una delle seguenti capacità, si ottiene anche la capacità indicata: RD, rigenerazione 5 e travolgere.

Vegetale Enorme: Se la forma è quella di un vegetale di taglia Enorme, si ottiene bonus di taglia +8 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +4 a Costituzione e bonus di armatura naturale +6.

FORMA ETEREA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 9, mago/stregone 9

Raggio di azione contatto; vedi testo

Bersagli se stessi e un'altra creatura toccata ogni 3 livelli

Durata 1 minuto/livello (I)

Resistenza agli incantesimi sì

Funziona come *transizione eterea*, ma si può rendere eteree oltre a se stessi anche altre creature consenzienti (e il loro equipaggiamento) collegate a sè tenendosi per mano. Oltre a se stessi, si è in grado di portare sul Piano Etereo un'altra creatura ogni 3 livelli dell'incantatore. Una volta eteree, le creature non sono più costrette a rimanere collegate.

Quando l'incantesimo ha termine, tutte le creature soggette all'incantesimo sul Piano Etereo fanno ritorno all'esistenza materiale.

FORMA FERINA I

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 3

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (un pezzo di creatura di cui si vuole assumere la forma)

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata 1 minuto/livello (I)

Quando si lancia questo incantesimo, si può assumere la forma di una creatura del tipo animale di taglia Piccola o Media. Se questa forma ha una delle seguenti capacità, si ottiene anche la capacità indicata: fiuto, nuotare 9 m, scalare 9 m, scurovisione 18 m, visione crepuscolare e volare 9 m (manovrabilità media).

Animale Piccolo: Se la forma è quella di un animale di taglia Piccola, si ottiene bonus di taglia +2 a Destrezza e bonus di armatura naturale +1.

Animale Medio: Se la forma è quella di un animale di taglia Media, si ottiene bonus di taglia +2 a Forza e bonus di armatura naturale +2.

FORMA FERINA II

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 4

Funziona come *forma ferina I*, tranne che consente di assumere la forma di una creatura del tipo animale Minuscola o Grande. Se questa forma ha una delle seguenti capacità, si ottiene la capacità indicata: afferrare, assaltare, fiuto, nuotare 18 m, sbilanciare, scalare 18 m, scurovisione 18 m, visione crepuscolare e volare 18 m (manovrabilità buona).

Animale Minuscolo: Se la forma è quella di un animale di taglia Minuscola, si ottiene bonus di taglia +4 a Destrezza, penalità –2 a Forza e bonus di armatura naturale +1.

Animale Grande: Se la forma è quella di un animale di taglia Grande, si ottiene bonus di taglia +4 a Forza, penalità –2 a Destrezza e bonus di armatura naturale +4.

FORMA FERINA III

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 5

Funziona come *forma ferina II*, tranne che consente di assumere la forma di una creatura di tipo animale Minuta o Enorme. L'incantesimo consente anche di assumere la forma di una creatura del tipo bestia magica Piccola o Media. Se questa forma ha una delle seguenti capacità, si ottiene anche la capacità indicata: afferrare, artigliare, assaltare, ferocia, fiuto, nuotare 27 m, percezione cieca 9 m, ragnatela, sbilanciare, scalare 27 m, scavare 18 m, scurovisione 18 m, sputare, stritolare, travolgere, veleno, visione crepuscolare e volare 27 m (manovrabilità buona).

Animale Minuto: Se la forma è quella di un animale di taglia Minuta, si ottiene bonus di taglia +6 a Destrezza, penalità –4 a Forza e bonus di armatura naturale +1.

Animale Enorme: Se la forma è quella di un animale di taglia Enorme, si ottiene bonus di taglia +6 a Forza, penalità –4 a Destrezza e bonus di armatura naturale +6.

Bestia magica Piccola: Se la forma è quella di una bestia magica di taglia Piccola, si ottiene bonus di taglia +4 a Destrezza e bonus di armatura naturale +2.

Bestia magica Media: Se la forma è quella di una bestia magica di taglia Media, si ottiene bonus di taglia +4 a Forza e bonus di armatura naturale +4.

FORMA FERINA IV

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 6

Funziona come *forma ferina III* tranne che consente di assumere la forma di una creatura del tipo bestia magica Minuscola o Grande. Se questa forma ha una delle seguenti capacità, si ottiene anche la capacità indicata: aculei, afferrare, arma a soffio, artigliare, assaltare, ferocia, fiuto, nuotare 36 m, percezione cieca 18 m, percezione tellurica 18 m, ragnatela, ruggito, sbilanciare, scalare 27 m, scavare 18 m, scurovisione 18 m, sputare, squartare, stritolare, travolgere, veleno, visione crepuscolare e volare 36 m (manovrabilità buona). Se la creatura ha immunità o resistenza ad un qualunque elemento, si ottiene resistenza 20 a quegli elementi. Se la creatura ha vulnerabilità ad un qualunque elemento, si ottiene quella vulnerabilità.

Bestia magica Minuscola: Se la forma è quella di una bestia magica di taglia Minuscola, si ottiene penalità –2 a Forza, bonus di taglia +8 a Destrezza e bonus di armatura naturale +3.

Bestia magica Grande: Se la forma è quella di una bestia magica Grande, si ottiene bonus di taglia +6 a Forza, penalità –2 a Destrezza, bonus di taglia +2 a Costituzione e bonus di armatura naturale +6.

FORMA GASSOSA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S, M/FD (un frammento di garza e uno sbuffo di fumo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura corporea consenziente toccata
Durata 2 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Il soggetto, assieme a tutto il suo equipaggiamento, diventa inconsistente, nebuloso e traslucido. La sua armatura materiale (compresa l'armatura naturale) diventa inutile, anche se tutti i bonus per taglia, Destrezza, deviazione e i bonus di armatura per effetti di forza permangono. La creatura ottiene RD 10/magia e diventa immune al veleno, agli attacchi furtivi e ai colpi critici; non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi che necessitino di componenti verbali, somatiche, materiali o componenti focus finché rimane in forma gassosa. Questo non esclude alcuni incantesimi che il soggetto potrebbe aver preparato usando i talenti Incantesimi Silenziosi, Incantesimi Immobili ed Escludere Materiali. Il soggetto perde anche le sue capacità soprannaturali finché rimane in forma gassosa. Se ha un incantesimo di contatto pronto da usare, questo viene scaricato in modo innocuo quando *forma gassosa* ha effetto.

La creatura gassosa non può correre, ma può volare a una velocità di 3 metri superando automaticamente tutte le prove di Volare ed è in grado di passare attraverso piccoli fori o varchi, perfino tra le fessure, con tutto ciò che indossa o tiene in mano finché l'incantesimo permane. È vulnerabile agli effetti del vento e non può entrare in acqua o in altri liquidi. Inoltre, non può manipolare o attivare oggetti, neppure quelli trasportati insieme alla sua forma gassosa. Gli oggetti che sono attivi continuamente rimangono attivi, anche se in alcuni casi i loro effetti potrebbero essere dubbi.

FORME ANIMALI

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli fino ad 1 creatura consenziente/livello, tutte entro 9 m l'una dall'altra.
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Funziona come *forma ferina III*, con la differenza che permette di trasformare fino a una creatura consenziente per livello dell'incantatore in un animale a propria scelta; l'incantesimo non ha effetto se la creatura non è consenziente. Tutte le creature devono assumere lo stesso tipo di forma animale. I bersagli rimangono in forma animale finché l'incantesimo non svanisce o finché non si decide di interrompere l'incantesimo su tutti i soggetti. Inoltre, ogni soggetto può scegliere di riassumere la sua forma normale come azione di round completo; il farlo pone fine all'incantesimo solo su quella creatura.

FORZA DEL TORO

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 2, druido 2, paladino 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (alcuni peli o del letame di toro)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto diventa più forte. L'incantesimo garantisce bonus di potenziamento +4 a Forza, aggiungendo anche i consueti benefici ai tiri per colpire in mischia, ai tiri per i danni in mischia e ad altri usi del modificatore di Forza.

FORZA DEL TORO DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 6, druido 6, mago/stregone 6
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *forza del toro*, ma influenza molteplici creature.

FOSCHIA OCCULTANTE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** chierico 1, druido 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 6 m
Effetto nube centrata su di sè che si propaga per 6 m ed è alta 6 m
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si viene avvolti da un denso vapore, che resta immobile ed impedisce ogni tipo di visuale oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza è occultata (gli attacchi hanno il 20% di probabilità di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e l'attaccante non può usare la vista per localizzare il bersaglio).

Un vento di intensità moderata (16,5 o più km/h), come quello generato dall'incantesimo *folata di vento*, disperde la nebbia in 4 round. Un forte vento (31,5 o più km/h), disperde la nebbia in 1 round. *Palla di fuoco, colpo infuocato* o un incantesimo simile disperdono la nebbia nell'area dell'esplosione o delle fiamme. Un *muro di fuoco* disperde la nebbia nell'area in cui può causare danni.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

FRANTUMARE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 2, chierico 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un frammento di mica)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area o Bersaglio propagazione del raggio di 1,5 m; oppure 1 oggetto solido o 1 creatura cristallina
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); Volontà nega (oggetto)oppure Tempra dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Frantumare genera un suono forte ed estremamente acuto che manda in pezzi tutti gli oggetti fragili non magici, riduce in frantumi un singolo oggetto solido e non magico oppure danneggia una creatura cristallina.

Usato come attacco ad area, *frantumare* distrugge gli oggetti non magici di cristallo, vetro, ceramica o porcellana. Tutti gli oggetti di questo tipo entro 1,5 metri di distanza dal punto di origine vanno in mille pezzi. Gli oggetti che pesano più di 0,5 kg per livello dell'incantatore non ne subiscono l'effetto, ma tutti quelli che possiedono le caratteristiche suddette vengono frantumati.

In alternativa, si può dirigere *frantumare* contro un singolo oggetto solido a prescindere dalla sua composizione, ma che pesi fino a 5 kg per livello dell'incantatore.

Lanciato contro una creatura cristallina (di qualsiasi peso), *frantumare* infligge 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 10d6), concedendo un tiro salvezza su Tempra per dimezzare i danni.

FRASTORNARE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un ciuffo di lana o di una sostanza simile)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura umanoide con 4 DV o meno
Durata 1 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo ammaliamento annebbia la mente di una creatura umanoide con 4 Dadi Vita o meno in modo da non farle compiere alcuna azione. Non ha però effetto sugli umanoidi con 5 DV o più. Il soggetto frastornato non è stordito, quindi chi lo attacca non ottiene alcun vantaggio speciale contro di lui. Dopo che una creatura è rimasta frastornata da questo incantesimo, è immune agli effetti dell'incantesimo per 1 minuto.

FRASTORNARE MOSTRI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura vivente di 6 DV o meno

Funziona come *frastornare*, ma colpisce qualunque creatura vivente di ogni tipo. Non ha però effetto su creature con 7 o più DV.

FRECCIA ACIDA

Scuola evocazione (creazione) [acido]; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (foglia di rabarbaro in polvere e lo stomaco di una vipera), F (un dardo)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto una freccia d'acido
Durata 1 round + 1 round ogni 3 livelli
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Dalla propria mano scaturisce una freccia magica d'acido che si dirige sul bersaglio. Per colpire il bersaglio si deve effettuare con successo un attacco di contatto a distanza. La freccia infligge 2d4 danni da acido, senza danni da spargimento. Ogni 3 livelli dell'incantatore, l'acido, a meno che non venga in qualche modo neutralizzato, permane per un altro round (fino a un massimo di 6 round addizionali al 18° livello) infliggendo altri 2d4 danni a round.

FRECCIA INFUOCATA

Scuola trasmutazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia d'oro e un frammento di pietra focaia)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 50 proiettili; tutti devono essere in contatto l'uno con l'altro al momento del lancio
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si rendono delle normali munizioni (come frecce, quadrelli, shuriken e pietre) proiettili infuocati. Ogni munizione infligge 1d6 danni da fuoco aggiuntivi a qualsiasi bersaglio colpito. Un proiettile infuocato può facilmente incendiare un oggetto o una struttura infiammabile, ma non riuscirà a far prendere fuoco a una creatura.

FULMINE

Scuola invocazione [elettricità]; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un ciuffo di pelo e una verga di vetro)
Raggio di azione 36 m
Area linea di 36 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si genera una potente scarica di energia elettrica che infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 10d6) ad ogni creatura presente all'interno dell'area. Il fulmine scaturisce dalla punta delle proprie dita.

Il *fulmine* incendia qualsiasi combustibile e danneggia qualunque oggetto sulla sua strada. È in grado di sciogliere i metalli con un basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento e il bronzo. Se il danno causato ad una barriera sulla traiettoria del fulmine è sufficiente a distruggerla o a farlo passare, il fulmine proseguirà se il raggio di azione dell'incantesimo lo permette; altrimenti si fermerà come qualsiasi altro effetto magico.

FUORVIARE

Scuola illusione (finzione, mascheramento); **Livello** bardo 5, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio/Effetto se stessi/1 duplicato illusorio
Durata 1 round/livello (D) e concentrazione + 3 round; vedi testo
Tiro salvezza nessuno o Volontà dubita (se si interagisce); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Appare un proprio duplicato illusorio (come per *immagine maggiore*, una finzione), e allo stesso tempo si diventa invisibile (come nel caso di *invisibilità superiore*, un mascheramento). Si è quindi liberi di muoversi a piacimento mentre il proprio duplicato si allontana. Il duplicato appare entro i limiti del raggio di azione dell'incantesimo, e in seguito si muove secondo le intenzioni che gli si impartiscono (che richiede una certa concentrazione che inizia nel primo round dopo il lancio). È anche possibile far apparire l'illusione esattamente dove ci si trova per evitare che eventuali osservatori si accorgano che l'immagine è apparsa nel momento in cui si diventa invisibili. La finzione può muoversi in direzione differente rispetta a quella che si sceglie per sè. Il duplicato si muove alla stessa velocità dell'incantatore, può parlare e gesticolare come se fosse reale; non è in grado di attaccare o lanciare incantesimi, ma può fingere di farlo.

Il duplicato illusorio dura per tutto il tempo in cui ci si concentra su di esso, più 3 round aggiuntivi. Dopo che si interrompe la concentrazione, il duplicato illusorio continua a svolgere la stessa attività fino a che non si esaurisce la durata dell'incantesimo. L'effetto di *invisibilità superiore* dura 1 round per livello, indipendentemente dalla concentrazione.

GABBIA DI FORZA

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di rubino del valore di 500 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area gabbia di sbarre (cubo con spigolo di 6 m) o cella senza finestre (cubo con spigolo di 3 m)
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo potente incantesimo genera una prigione cubica immobile e invisibile fatta di sbarre di forza o solide pareti di forza (a propria scelta).

Le creature all'interno dell'area vengono catturate e imprigionate, a meno che non siano troppo grosse per essere contenute all'interno, nel qual caso l'incantesimo fallisce automaticamente. Il teletrasporto e le altre forme di viaggio astrale possono essere una via di fuga, tuttavia le pareti o le sbarre di forza si estendono anche sul Piano Etereo, rendendo impossibile il viaggio etereo.

Gabbia di forza, proprio come *muro di forza*, resiste a *dissolvi magie* ma è vulnerabile a *disgiunzione arcana*. I muri di una *gabbia di forza* possono essere danneggiati normalmente dalle armi e dalle capacità soprannaturali, ma hanno durezza 30 e un numero di pf uguali a 20 per livello dell'incantatore. Un contatto con una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* distrugge istantaneamente una *gabbia di forza*.

Gabbia di sbarre: Questa versione dell'incantesimo crea un cubo con spigolo di 6 metri delimitato da bande di forza (simile all'incantesimo *muro di forza*) che fungono da sbarre. Le sbarre sono larghe 1,25 cm con una distanza di 1,25 cm l'una dall'altra. Qualsiasi creatura in grado di passare attraverso uno spazio così piccolo può fuggire, mentre gli altri sono rinchiusi. Non è possibile attaccare con un'arma una creatura in una gabbia di sbarre a meno che l'arma non possa passare tra le sbarre. Anche contro tali armi (comprese frecce e simili attacchi a distanza), una creatura in una gabbia di sbarre ottiene copertura. Tutti gli incantesimi e le armi a soffio possono passare attraverso le sbarre.

Cella senza finestre: La cella è un cubo con spigolo di 3 metri con nessuna apertura per entrare o uscire. Solide pareti di forza chiudono l'accesso da tutti e sei i lati.

GELARE IL METALLO

Scuola trasmutazione [freddo]; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio equipaggiamento in metallo di 1 creatura ogni 2 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo/livello un cui pezzo non può trovarsi ad una distanza superiore a 9 m dal resto
Durata 7 round
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Gelare il metallo rende il metallo estremamente freddo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre quelli magici hanno diritto a un tiro salvezza contro l'incantesimo. Un oggetto posseduto da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto.

Una creatura subisce danni da freddo se il suo equipaggiamento viene raggelato. Subisce pieni danni se è colpita la sua armatura, l'arma che impugna o lo scudo. La creatura subisce danno minimo (1 o 2 punti, vedi la tabella) se non sta impugnando o indossando tali oggetti.

Nel primo round il metallo diventa freddo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni (effetto che si ripete anche nell'ultimo round di durata dell'incantesimo). Nel secondo e nel penultimo round, il gelo del metallo infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round il metallo è ghiacciato e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Freddo	Nessuno
2	Gelido	1d4
3–5	Ghiacciato	2d4
6	Gelido	1d4
7	Freddo	Nessuno

Qualunque calore intenso a sufficienza da danneggiare la creatura

nega i danni da freddo generati dall'incantesimo su una base punto per punto e viceversa. Sott'acqua *gelare il metallo* non infligge danni, ma attorno al metallo che subisce l'effetto si forma subito del ghiaccio, che lo riporta in superficie se non viene tenuto.

Gelare il metallo contrasta e dissolve *riscaldare il metallo*.

GIARA MAGICA

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una gemma o un cristallo del valore di almeno 100 mo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 ora/livello oppure finché non si torna nel proprio corpo
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Lanciando *giara magica*, si è in grado di trasferire la propria anima all'interno di una gemma o di un cristallo grande (conosciuti come *giara magica*), lasciando il proprio corpo senza vita. Da lì si può tentare di prendere possesso di un corpo nelle vicinanze, imprigionando l'anima del suo possessore all'interno della *giara magica* stessa. Si può fare poi ritorno all'interno della giara (restituendo così l'anima intrappolata al suo corpo) e tentare di possederne un altro. L'incantesimo ha termine nel momento in cui la propria anima ritorna al suo corpo originale (lasciando vuoto il ricettacolo). Per lanciare questo incantesimo, la *giara magica* deve essere all'interno del raggio di azione e occorre conoscere la sua esatta posizione, anche se non è necessario che sia in linea di visuale o di effetto. Quando al momento del lancio l'anima si trasferisce altrove, il corpo viene lasciato, all'apparenza, per tutti senza vita.

Dall'interno della *giara magica* si è in grado di percepire e attaccare qualunque forma di vita si avvicini entro 3 metri per livello dell'incantatore (e sullo stesso piano di esistenza). Non è necessaria la linea di effetto fra la giara e il bersaglio. Non è comunque possibile determinare l'esatto tipo di creatura o la sua posizione. All'interno di un gruppo di creature viventi si è però in grado di percepire una differenza di 4 o più DV tra una creatura e le altre e determinare se una forza vitale è animata da energia positiva o negativa. (I non morti sono animati da energia negativa, e solo i non morti senzienti hanno, o sono, anime).

Si può scegliere se attaccare una delle creature più forti o una di quelle più deboli, ma quale di loro si tenta di possedere è determinato casualmente.

Tentare di possedere un corpo è un'azione di round completo. Viene bloccata da *protezione dal male* o da simili interdizioni. Se la vittima fallisce un tiro salvezza su Volontà, si riesce a possedere il suo corpo, intrappolando la sua anima all'interno della *giara magica*. Se non si riesce a ottenere il corpo desiderato, la propria forza vitale rimane all'interno della giara, e ulteriori tentativi di possedere quella vittima falliscono automaticamente.

Se si ha successo, la propria forza vitale invade il corpo bersaglio, e l'anima dell'ospite viene imprigionata nella *giara magica*. Si mantengono i propri valori di Intelligenza, Saggezza, Carisma, livello, classe, bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base, allineamento e capacità mentali. Il corpo mantiene i suoi valori di Forza, Destrezza, Costituzione, punti ferita, capacità naturali e capacità automatiche. Un corpo con arti aggiuntivi non permette di effettuare un numero superiore di attacchi (o di rendere più vantaggiosi gli attacchi con due armi). Non si può decidere di attivare capacità straordinarie o soprannaturali della creatura. Gli incantesimi e le capacità magiche della creatura non rimangono nel corpo.

Come azione standard, si può anche fare ritorno liberamente all'interno della *giara magica*, se questa si trova entro il raggio di azione, restituendo così l'anima che la giara conteneva al suo corpo originale. L'incantesimo ha termine nel momento in cui la propria anima torna dalla giara al suo corpo.

Se il corpo ospite viene ucciso, si torna all'interno della *giara magica*, sempre che si trovi entro il raggio di azione dell'incantesimo, e la forza vitale dell'ospite svanisce (l'ospite muore). Se il corpo ospite viene ucciso al di fuori del raggio, si muore entrambi (ospite e incantatore). Qualsiasi forza vitale che non abbia più un posto in cui tornare è da considerarsi morta.

Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine si è ancora all'interno della *giara magica*, la propria anima torna nel corpo originale (o muore, se quest'ultimo è al di fuori del raggio di azione o è stato distrutto). Se nel momento in cui l'incantesimo ha termine si è ancora all'interno di un ospite, si fa ugualmente ritorno al proprio corpo (o si muore, se ci si trova fuori dal raggio rispetto alla sua posizione attuale). Lo stesso vale anche per l'anima intrappolata all'interno della *giara magica* (la quale, se si trova fuori dal raggio di azione, muore). Distruggere il ricettacolo pone fine alla magia, e l'incantesimo può essere dissolto in presenza della giara o del corpo ospite.

GIUSTO POTERE

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello (I)

La propria altezza raddoppia immediatamente ed il peso aumenta di un fattore di otto. La propria taglia diventa più grande di una categoria, e si ottiene bonus di taglia +4 a Forza e Costituzione, ma penalità –2 a Destrezza. Inoltre, si ottiene bonus di potenziamento +2 all'armatura naturale. Si guadagna RD 5/male (se generalmente si incanala energia positiva) o RD 5/bene (se generalmente si incanala energia negativa). Al 15° livello, questa RD diventa 10/male o 10/bene (il massimo). Il modificatore di taglia alla CA e gli attacchi cambiano in base alla nuova categoria di taglia. L'incantesimo non cambia la velocità, e occorre determinare lo spazio e la portata come appropriato alla nuova taglia.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, si raggiunge la massima taglia possibile e si può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo (vedi il Capitolo 7 per le regole sulla rottura degli oggetti). Se si fallisce, si è costretti senza alcun danno dai materiali che lo contengono: l'incantesimo non può schiacciare aumentando la taglia.

Anche tutto l'equipaggiamento indossato e trasportato viene aumentato dall'incantesimo. Le armi da mischia infliggono maggior danno. Le altre proprietà magiche non sono influenzate dall'incantesimo. Ogni oggetto allargato di cui si perde il possesso (comprese le armi da lancio e i proiettili) ritornano istantaneamente alla loro taglia normale. Ciò significa che le armi dal lancio e i proiettili infliggono danni normali. Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi.

GLIFO DI INTERDIZIONE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (polvere di diamanti per almeno 200 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio o Area 1 oggetto toccato o fino a 0,45 m^2/livello
Durata permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no (oggetto) e sì; vedi testo

Questa potente iscrizione infligge danni a coloro che entrano, oltrepassano o aprono, un oggetto o un'area protetti. Un *glifo di interdizione* può proteggere l'accesso ad un ponte, un passaggio, un portale, o proteggere con una trappola uno scrigno o una scatola e così via.

Si devono stabilire le condizioni della protezione. Normalmente ogni creatura che entra nell'area protetta o apre l'oggetto protetto senza pronunciare una parola d'ordine (che si stabilisce al momento del lancio dell'incantesimo) subisce la magia incamerata nel glifo. In alternativa o in aggiunta a una parola di attivazione, i glifi possono essere anche regolati su caratteristiche fisiche (altezza o peso), tipo e sottotipo, o genere di creatura. Oppure possono essere regolati per quanto concerne il bene, il male, la legge, il caos o per lasciare passare coloro che appartengono alla propria religione. Non possono essere invece regolati in base alla classe, ai Dadi Vita o al livello. I glifi reagiscono normalmente alle creature invisibili ma non vengono invece attivati da coloro che li oltrepassano in forma eterea. Non è possibile porre glifi multipli all'interno della stessa area. Tuttavia, se un mobiletto ha tre cassetti, ognuno può essere protetto da un glifo diverso.

Al momento del lancio dell'incantesimo, occorre tracciare una linea fiocamente scintillante attorno al sigillo di protezione. Il glifo può essere tracciato in qualsiasi forma che rientri nei limiti dell'area che è in grado di coprire. Quando l'incantesimo è completato, il glifo e i disegni tracciati diventano pressoché invisibili.

I glifi non possono subire l'effetto o essere oltrepassati da mezzi di scansione fisici o magici, ma possono essere dissolti. *Fuorviare*, *metamorfosi* e *anti-individuazione* (e simili effetti magici) possono imbrogliare un glifo, anche se i camuffamenti non magici e simili non ci riescono. *Lettura del magico* consente di identificare un *glifo di interdizione* effettuando una prova di Sapienza Magica con CD 13. Identificare il glifo non significa tuttavia scaricarlo; permette però di sapere la sua natura di base (versione, tipo di danni che provoca, quale incantesimo contiene).

Nota: Le trappole magiche come *glifo di interdizione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può utilizzare Percezione per trovare il glifo e Disattivare Congegni per neutralizzarlo. La CD in ogni caso è 25 + il livello dell'incantesimo oppure 28 per il *glifo di interdizione*.

In base alla versione scelta, un glifo può colpire con un'esplosione l'intruso oppure attivare un incantesimo.

Glifo esplosivo: Un'esplosione infligge 1d8 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d8) all'intruso e a tutti coloro che si trovano entro 1,5 metri da lui. I danni inflitti possono essere da acido, elettricità, freddo, fuoco o sonori (scelti al momento del lancio). Chi subisce i danni può effettuare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzarli. Contro questo effetto si applica la resistenza agli incantesimi.

Glifo incantato: Si può celare all'interno del glifo qualsiasi incantesimo conosciuto di 3° livello o inferiore che infligga danno. Tutte le caratteristiche dell'incantesimo dipendenti dal livello vengono calcolate in base al livello dell'incantatore al momento del lancio. Se l'incantesimo agisce su un bersaglio, il bersaglio in questione sarà l'intruso. Se l'incantesimo ha un'area o un effetto amorfo, l'area o l'effetto vengono centrati sull'intruso. Se l'incantesimo evoca delle creature, queste compaiono più vicino possibile all'intruso e lo attaccano. I tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi funzionano normalmente, con l'eccezione della CD, che è regolata sul livello dell'incantesimo celato nel glifo.

GLIFO DI INTERDIZIONE SUPERIORE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 6

Funziona come *glifo di interdizione*, ma la versione *glifo esplosivo superiore* infligge fino a 10d8 danni, e la versione *glifo incantato superiore* può contenere un incantesimo fino al 6° livello.

Lettura del magico permette di identificare un *glifo di interdizione superiore* con una prova su Sapienza Magica con CD 16.

Componente materiale: Si traccia il glifo con l'incenso, che deve prima essere cosparso con polvere di diamante del valore di almeno 400 mo.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 6

Funziona come *globo di invulnerabilità inferiore*, tranne per il fatto che è in grado di escludere anche incantesimi ed effetti magici di 4° livello.

GLOBO DI INVULNERABILITÀ INFERIORE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una piccola sfera di vetro o cristallo)
Raggio di azione 3 m
Area emanazione sferica del raggio di 3 m centrata su di sè
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si viene circondati da una sfera magica immobile e dotata di una debole luminescenza che esclude gli effetti di qualunque magia fino al 3° livello. L'area o l'effetto di tali incantesimi non influenzano l'area del globo di *invulnerabilità inferiore*. Questi incantesimi semplicemente non hanno effetto su qualsiasi bersaglio si trovi all'interno del globo. Gli effetti esclusi comprendono capacità magiche e incantesimi o effetti magici derivanti da oggetti. Qualunque tipo di incantesimo può

comunque essere lanciato attraverso o all'esterno del globo magico. Gli incantesimi di 4° livello o superiore non subiscono l'effetto del globo, né lo subiscono gli incantesimi già attivi quando viene lanciato il globo. Quest'ultimo può essere distrutto da un *dissolvi magie* lanciato specificamente su di esso, e non ad area di effetto. Si può uscire e tornare all'interno del globo senza penalità.

Da notare che gli incantesimi non vengono annullati a meno che i loro effetti non interessino l'area del globo, e anche in quel caso non vengono dissolti, ma semplicemente soppressi. Se un incantesimo presenta differenze di livello a seconda della classe del personaggio che lo lancia, si usa il livello appropriato all'incantatore per determinare se il *globo di invulnerabilità* inferiore è in grado di fermarlo.

GRAZIA DEL GATTO

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, druido 2, **Ranger** 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un ciuffo di peli di gatto)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì
La creatura interessata da questo incantesimo diventa più aggraziata, agile e coordinata. L'incantesimo conferisce bonus di potenziamento +4 a Destrezza, aggiungendo i normali benefici a CA, tiri salvezza su Riflessi ed altri usi del modificatore di Destrezza.

GRAZIA DEL GATTO DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 6, druido 6, mago/stregone 6
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 metri l'una dall'altra
Funziona come *grazia del gatto*, eccetto che interessa più creature.

GRIDO

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione 9 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)
Si emette un urlo fortissimo che assorda e danneggia tutte le creature sulla sua traiettoria. Qualsiasi creatura all'interno dell'area viene assordata per 2d6 round e subisce 5d6 danni sonori. Un tiro salvezza effettuato con successo nega la sordità e dimezza i danni. Qualsiasi oggetto fragile o di cristallo o qualsiasi creatura cristallina subisce 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore (massimo 15d6). Alle creature colpite è concesso un tiro salvezza su Tempra per dimezzare i danni, e le creature che tengono in mano oggetti fragili possono impedire che questi siano danneggiati superando un tiro salvezza su Riflessi. L'incantesimo *grido* non può penetrare l'incantesimo *silenzio*.

GRIDO SUPERIORE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 6, mago/stregone 8
Componenti: V, S, F (un piccolo corno di metallo o avorio)
Raggio di azione 18 m
Tiro salvezza Tempra parziale o Riflessi nega (oggetto); vedi testo
Funziona come *grido*, ma questo cono infligge 10d6 danni sonori (o 1d6 danni sonori per livello dell'incantatore, massimo 20d6, contro gli oggetti cristallini o fragili esposti o le creature cristalline). Rende anche le vittime stordite per 1 round e assordate per 4d6 round. Una creatura nell'area del cono può negare lo stordimento e dimezzare sia i danni che la durata della sordità superando un tiro salvezza su Tempra. Una creatura che ha in mano un oggetto vulnerabile può tentare un tiro salvezza su Riflessi per negare i danni sull'oggetto.

GUSCIO ANTIVEGETALI

Scuola abiurazione; **Livello** druido 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 3 m
Area emanazione del raggio di 3 m centrata su di sè
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Guscio antivegetali crea una barriera mobile e invisibile che protegge tutte le creature al suo interno dagli attacchi di creature vegetali e piante animate. Come in molti incantesimi di abiurazione, spingere una barriera contro una creatura che ne viene tenuta all'esterno provoca il cedimento della barriera.

GUSCIO ANTIVITA

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 6, druido 6
Componenti V, S, FD
Tempo di lancio 1 round
Raggio di azione 3 m
Area emanazione del raggio di 3 m centrato su di sè
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si crea un campo di energia mobile di forma semisferica che blocca l'accesso a gran parte delle creature viventi. L'effetto respinge aberrazioni, animali, bestie magiche, draghi, folletti, giganti, melme, parassiti, umanoidi, umanoidi mostruosi e vegetali, ma non costrutti, elementali, esterni o non morti.

Questo incantesimo può essere usato solo in maniere difensiva e non offensiva. Spingere una barriera contro delle creature che la barriera dovrebbe tenere lontane fa collassare la barriera.

GUARIGIONE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 6, druido 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Guarigione permette di incanalare energia positiva in una creatura per guarire ferite e afflizioni. L'incantesimo fa immediatamente cessare tutte le seguenti condizioni avverse sul bersaglio: abbagliato, accecato, affaticato, assordato, avvelenato, confuso, danni alle caratteristiche, demente, esausto, frastornato, folle, infermo, malato, nauseato e stordito. Cura anche 10 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 150 danni al 15° livello.

Guarigione non rimuove livelli negativi e non ripristina livelli o punteggi di caratteristica risucchiati permanentemente.

Se utilizzato contro una creatura non morta, *guarigione* funziona come ferire.

GUARIGIONE DI MASSA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 9

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersagli 1 o più creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *guarigione*, tranne che per quanto indicato nelle statistiche sopra. Il numero massimo di punti ferita ripristinati, per ogni creatura è 250.

GUARIRE CAVALCATURA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** paladino 3

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 cavalcatura toccata

Durata istantaneo

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Funziona come *guarigione*, ma ha effetto solo sulla cavalcatura speciale del paladino (generalmente un cavallo).

GUIDA

Scuola divinazione; **Livello** chierico 0, druido 0

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 creatura toccata

Durata 1 minuto o finché non viene scaricato

Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo infonde nel soggetto un tocco divino che lo guida nelle sue azioni. La creatura ottiene bonus di competenza +1 su un unico tiro per colpire, un tiro salvezza o una prova di abilità. La creatura deve scegliere come utilizzare il bonus prima di effettuare il tiro a cui intende applicarlo.

IDENTIFICARE

Scuola divinazione; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (vino agitato con una penna di gufo)

Raggio di azione 18 m

Area emanazione a forma di cono

Durata 3 round/livello (I)

Tiro salvezza: nessuno; **Resistenza agli incantesimi**: no

Funziona come *Individuazione del magico*, tranne per il fatto che *identificare* conferisce bonus di potenziamento +10 alle prove di Sapienza Magica effettuate per identificare le proprietà e le parole di comando degli oggetti magici in proprio possesso. L'incantesimo non consente di identificare gli artefatti.

IMMAGINE MAGGIORE

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 3, mago/stregone 3

Durata concentrazione + 3 round

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne per il fatto che nell'effetto dell'incantesimo sono incluse anche le illusioni sonore, olfattive e termiche. Concentrandosi è possibile muovere l'immagine entro il raggio di azione. L'immagine scompare se viene colpita da un avversario, a meno che non la si faccia reagire nel modo appropriato.

IMMAGINE MINORE

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 2, mago/stregone 2

Durata concentrazione + 2 round

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne per il fatto che *immagine minore* include alcuni suoni minori ma non discorsi intelligibili.

IMMAGINE PERMANENTE

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 6, mago/stregone 6

Effetto finzione che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m/livello (S)

Durata permanente (I)

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne per il fatto che la finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici, e l'incantesimo è permanente. Concentrandosi è possibile muovere l'immagine entro i limiti del raggio di azione, ma essa rimane statica quando si interrompe la concentrazione.

IMMAGINE PERSISTENTE

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 5, mago/stregone 5

Durata 1 minuto/livello (I)

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne che include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici, e segue le istruzioni impartite. La finzione segue le istruzioni senza bisogno di concentrarsi su di esse. L'illusione può includere discorsi comprensibili se lo si desidera.

IMMAGINE PROGRAMMATA

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 6, mago/stregone 6

Componenti V, S, M (pelliccia e polvere di giada per un valore di 25 mo)

Effetto finzione visiva che non può estendersi oltre un cubo con spigolo di 6 m + un cubo con spigolo di 3 m/livello (F)

Durata permanente finché non viene attivato, poi 1 round/livello

Funziona come *immagine silenziosa*, tranne che la finzione di questo incantesimo si attiva quando si verifica una condizione specifica. La

finzione include elementi visivi, uditivi, olfattivi e termici e anche un discorso comprensibile.

La condizione di attivazione (che potrebbe essere una parola particolare) viene specificata al momento del lancio. L'evento che attiva l'illusione può essere generale o specifico e dettagliato quanto si vuole, ma deve basarsi su un'attivazione udibile, tattile, olfattiva o visiva. L'attivazione non può basarsi su qualità non percepibili attraverso i sensi, come l'allineamento. Vedi *bocca magica* per ulteriori dettagli su tali condizioni di attivazione.

IMMAGINE PROIETTATA

Scuola illusione (ombra); **Livello** bardo 6, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una propria replica in miniatura del valore di almeno 5 mo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto un duplicato d'ombra
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà dubita (se interagisce); **Resistenza agli incantesimi** no

Si attinge energia dal Piano delle Ombre per creare una versione illusoria quasi reale di se stessi, che ha aspetto, suono e odore simili al proprio, ma è intangibile. L'immagine proiettata ripete le proprie azioni (discorsi compresi), a meno che non le si ordini di agire diversamente (che è un'azione di movimento).

Si può vedere attraverso gli occhi e sentire attraverso le orecchie dell'immagine come se ci si trovasse nella sua stessa posizione, e durante il proprio turno si può passare dall'usare i sensi dell'immagine all'usare i propri, o viceversa, come azione gratuita. Quando si utilizzano i sensi dell'immagine, il proprio corpo è considerato accecato e assordato.

Se lo si desidera, qualsiasi incantesimo che si lancia il cui raggio di azione sia a contatto o maggiore può scaturire dall'immagine proiettata invece che da sè. L'immagine può lanciare su se stessa solo incantesimi di illusione. Gli incantesimi hanno effetto su altri bersagli normalmente, nonostante abbiano origine dall'immagine proiettata.

Gli oggetti sono influenzati dall'immagine proiettata come se avessero effettuato con successo il loro tiro salvezza su Volontà. Occorre mantenere costantemente una linea di effetto tra sé e l'immagine proiettata. Se la linea di effetto è ostruita, anche solo per un momento, l'incantesimo ha termine. Se si usa *porta dimensionale, spostamento planare, teletrasporto* o simili incantesimi che interrompono la linea di effetto, anche solo per un attimo, l'incantesimo ha termine.

IMMAGINE SILENZIOSA

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un ciuffo di lana)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto finzione visiva che non può estendersi oltre 4 cubi con spigolo di 3 m + un cubo con spigolo di 3 m/livello (S)
Durata concentrazione
Tiro salvezza Volontà dubita (se si interagisce); **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo crea l'illusione visiva di un oggetto, di una creatura o di una forza, come la si visualizza. L'illusione non crea suoni, odori, sensazioni tattili o di temperatura. Si può muovere l'immagine entro i limiti dell'area di effetto.

IMMAGINE SPECULARE

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Dal nulla scaturiscono diversi duplicati illusori di se stessi, che rimangono vicini, rendendo difficile per i nemici determinare chi attaccare, e scompaiono una volta colpiti.

Immagine speculare crea 1d4 immagini più 1 ogni 3 livelli dell'incantatore (massimo 8 immagini). Queste finzioni restano vicine e si muovono all'unisono, mimando esattamente i movimenti, i rumori e le azioni che si effettuano. Ogni volta che si viene attaccati o si subisce un incantesimo che richiede un tiro per colpire, c'è una probabilità che venga colpita invece una delle immagini. Se l'attacco va a segno, tirate a caso il dado per vedere se il bersaglio è reale o finto. Se è finto, si distrugge un'immagine. Se l'attacco manca di 5 o meno, viene distrutta un'immagine. Gli incantesimi ad area colpiscono normalmente e non distruggono nessuna immagine. Gli incantesimi e gli effetti che non richiedono tiro per colpire non distruggono nessuna immagine e colpiscono invece il bersaglio reale. Gli incantesimi che richiedono un attacco a contatto vengono scaricati senza alcun danno se vengono usati per distruggere un'immagine.

Chi attacca deve essere in grado di vedere le immagini per essere ingannato. Se si è invisibili o l'attaccante è accecato, l'incantesimo non ha alcun effetto (anche se si applica la normale probabilità di mancare).

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

La creatura protetta è immune agli effetti di un incantesimo specifico per ogni 4 livelli dell'incantatore. L'incantesimo deve essere di 4° livello o inferiore. La creatura ha praticamente una resistenza agli incantesimi imbattibile per quanto riguarda l'incantesimo o gli incantesimi specificati. Naturalmente, questa immunità non la protegge dagli incantesimi per i quali non si applica la resistenza agli incantesimi. *Immunità agli incantesimi* protegge dagli incantesimi, dagli effetti magici di oggetti magici e dalle capacità magiche innate delle creature. Non protegge da capacità soprannaturali o straordinarie, come armi a

soffio e attacchi con lo sguardo. Questa protezione vale solo contro un incantesimo particolare, non contro un certo dominio o una scuola di magia o un gruppo di incantesimi che hanno effetti simili. Una creatura può essere sotto l'effetto di un solo incantesimo *immunità agli incantesimi* o *immunità agli incantesimi superiore* alla volta.

IMMUNITÀ AGLI INCANTESIMI SUPERIORE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 8

Funziona come *immunità agli incantesimi*, ma l'immunità si applica agli incantesimi di 8° livello o inferiore. Una creatura può avere attivo su di sé un solo *immunità agli incantesimi* o *immunità agli incantesimi superiore* alla volta.

IMPLOSIONE

Scuola invocazione; **Livello** chierico 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura corporea per round
Durata concentrazione (fino al 1 round per 2 livelli)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo causa una risonanza distruttiva nel corpo di una creatura corporea. Ogni round in cui ci si concentra (a partire dal primo), si può fare in modo che una creatura collassi su se stessa, infliggendole 10 danni per livello dell'incantatore. Se si interrompe la concentrazione, l'incantesimo termina immediatamente, anche se le implosioni già avvenute rimangono in effetto. Si può prendere come bersaglio una creatura specifica solo una volta per ciascun lancio dell'incantesimo. *Implosione* non ha effetto sulle creature in forma gassosa o su quelle incorporee.

IMPRIGIONARE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Quando si lancia *imprigionare*, la creatura toccata viene sepolta in una sfera magica nelle profondità della terra, in uno stato di animazione sospesa (vedi l'incantesimo *stasi temporale*). La vittima rimane dov'è fino a quando nel luogo in cui è stata imprigionata non viene lanciato l'incantesimo *libertà*. Nessuna ricerca magica, tramite una *sfera di cristallo*, l'incantesimo *localizza oggetto* o qualche divinazione simile, è in grado di rivelare la presenza di una creatura imprigionata, con l'eccezione di *rivela locazioni*. Gli incantesimi *desiderio* o *miracolo* non sono in grado di liberare il bersaglio, ma possono dare informazioni sul luogo in cui è stato sepolto. Se si è a conoscenza del nome e di qualche dettaglio della vita del bersaglio, quest'ultimo subisce penalità –4 al suo tiro salvezza.

INARIDIRE

Scuola necromanzia; **Livello** druido 4, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'incantesimo fa appassire un singolo vegetale di qualsiasi taglia. Una creatura vegetale influenzata subisce 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d6) e può tentare un tiro salvezza su Tempra per dimezzare i danni. Un vegetale che non sia una creatura non ha diritto al tiro salvezza e avvizzisce immediatamente e muore.

L'incantesimo non ha effetto sul suolo o sulla vita vegetale circostante.

INCUBO

Scuola illusione (allucinazione) [influenza mentale, male]; **Livello** bardo 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione illimitato
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si invia una visione allucinante, orribile e sconvolgente a una creatura che deve essere nominata o designata specificamente. L'*incubo* le impedisce di dormire e quindi riposare, e le infligge 1d10 danni. Inoltre, la lascia affaticata e incapace di riguadagnare incantesimi arcani per le successive 24 ore. La difficoltà del tiro salvezza dipende da quanto bene si conosce il soggetto e da che tipo di connessione fisica (se esiste) c'è con quella creatura.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza su Volontà
Nessuna*	+10
Di seconda mano (si è sentito parlare del soggetto)	+5
Di prima mano (si è conosciuto il soggetto)	+0
Familiare (si conosce bene il soggetto)	–5

*Si deve avere un qualche tipo di connessione con la creatura di cui non si ha conoscenza.

Connessione	Modificatore al tiro salvezza su Volontà
Immagine o ritratto	–2
Oggetto posseduto o veste	–4
Parte del corpo, ciuffo di capelli, pezzo d'unghia, ecc.	–10

Dissolvi il male, se lanciato sul bersaglio nel momento in cui si sta lanciando l'incantesimo, lo dissolve, lasciandovi storditi per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore che ha lanciato *dissolvi il male*.

Individuazione del Bene/Caos/Legge/Male

			Potere dell'aura		
Creatura/oggetto	Nessuna	Debole	Moderata	Forte	Schiacciante
Creatura allineata[1] (DV)	5 o meno	5–10	11–25	26–50	51 o più
Non morto allineato (DV)	—	2 o meno	3–8	9–20	21 o più
Esterno allineato (DV)	—	1 o meno	2–4	5–10	11 o più
Chierico o paladino di una divinità allineata[2] (livelli di classe)	—	1	2–4	5–10	11 o più
Incantesimo o oggetto magico allineato (livello dell'incantatore)	5° o meno	6°–10°	11°–15°	16°–20°	21° o più

1 Tranne per non morti e esterni, che hanno una propria voce specifica sulla tabella.

2 Alcuni personaggi che non sono chierici possono emanare un'aura di potere equivalente. La descrizione della classe indica se questo si applica.

Se il bersaglio è sveglio nel momento in cui inizia l'incantesimo, si può scegliere se interrompere il processo di lancio (terminando l'incantesimo) o entrare in trance fino al momento in cui il bersaglio non si addormenta, momento in cui ci si sveglia e si può completare l'incantesimo. Se si viene disturbati durante la trance, si deve superare una prova di concentrazione come se si fosse nel bel mezzo del lancio di un incantesimo oppure l'incantesimo ha termine.

Se si decide di entrare in trance, si rimane completamente isolati da ciò che accade intorno. Nello stato di trance si è indifesi, sia fisicamente che mentalmente. (Si fallisce automaticamente qualsiasi tiro salvezza su Riflessi o Volontà, ad esempio).

Le creature che non dormono (come gli elfi, ma non i mezzelfi) né sognano sono immuni a questo incantesimo.

INCUTI PAURA

Scuola necromanzia [paura, influenza mentale]; **Livello** bardo 1, chierico 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente con 5 o meno DV
Durata 1d4 round o 1 round; vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

La creatura interessata diventa spaventata. Se il soggetto ha successo su un tiro salvezza su Volontà, è scosso per 1 round. Le creature con 6 o più DV sono immuni a questo effetto. *Incuti paura* contrasta e dissolve *rimuovi paura*.

INDIVIDUAZIONE DEI NON MORTI

Scuola divinazione; **Livello** chierico 1, paladino 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una manciata di terra da una tomba)
Raggio di azione 18 m
Area emanazione a forma di cono
Durata concentrazione, fino ad 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si è in grado di individuare l'aura che circonda le creature non morte. La quantità di informazioni che si ottiene varia in base al tempo impiegato per studiare un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza di aure non morte.

2° round: Numero di aure non morte nell'area e forza dell'aura non morta più potente presente. Se si è di allineamento buono, la forza dell'aura non morta più potente è schiacciante (vedi sotto) e se la creatura ha DV di almeno il doppio del proprio livello del personaggio, si rimane storditi per 1 round e l'incantesimo termina.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura non morta. Se un'aura è al di fuori della propria linea di visuale, si riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Forza dell'aura: La forza dell'aura non morta è determinata dai DV della creatura non morta, come indicato nella tabella più sotto.

Protrarsi dell'aura: Un'aura non morta si protrae anche dopo che la sua fonte originaria è stata distrutta. Se *individuazione dei non morti* viene lanciato e diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello dipende dal suo potere originale, come indicato nella tabella sottostante.

DV	Forza	Protrarsi dell'aura
1 o inferiore	Debole	1d6 round
2–4	Moderata	1d6 minuti
5–10	Forte	1d6 × 10 minuti
11 o superiore	Schiacciante	1d6 giorni

Ad ogni round ci si può voltare per individuare non morti in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INDIVIDUAZIONE DEI PENSIERI

Scuola divinazione [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F/FD (un frammento di rame)
Raggio di azione 18 m
Area emanazione a forma di cono
Durata concentrazione, fino a 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Si è in grado di individuare i pensieri superficiali. La quantità di informazioni che si ottiene varia in base al tempo impiegato per studiare un'area o un soggetto particolari.

1° round: Presenza o assenza di pensieri (da creature coscienti con

punteggi di Intelligenza pari o superiori a 1).

2° *round*: Numero di menti pensanti e punteggio di Intelligenza di ognuna. Se l'Intelligenza più alta è 26 o più (ed è almeno 10 punti più alta del proprio punteggio di Intelligenza), si è storditi per 1 round e l'incantesimo termina. Questo incantesimo non permette di determinare la posizione delle menti pensanti se non si riesce a vedere le creature di cui si stanno individuando i pensieri.

3° *round*: I pensieri superficiali di ogni mente nell'area. Un tiro salvezza su Volontà da parte della creatura impedisce di leggere i suoi pensieri e occorre lanciare di nuovo *individuazione dei pensieri* se si vuole avere un'altra opportunità. Le creature con Intelligenza animale (Int 1 o 2) hanno pensieri semplici e istintivi.

Ad ogni round ci si può voltare per individuare pensieri in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INDIVIDUAZIONE DEL BENE

Scuola divinazione; **Livello** chierico 1

Funziona come *individuazione del male*, ma individua le aure di creature buone, chierici o paladini di divinità buone, incantesimi del bene e oggetti magici buoni, e se si è malvagi, si è vulnerabili agli effetti di un'aura buona schiacciante.

INDIVIDUAZIONE DEL CAOS

Scuola divinazione; **Livello** chierico 1

Funziona come *individuazione del male*, ma individua le aure di creature caotiche, chierici di divinità caotiche, incantesimi del caos e oggetti magici caotici; se si è legali, si è vulnerabili agli effetti di un'aura caotica schiacciante.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Scuola divinazione; **Livello** bardo 0, chierico 0, druido 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti: V, S
Raggio di azione 18 m
Area emanazione a forma di cono
Durata concentrazione, fino a 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si individuano le auree magiche. La quantità di informazioni rivelate dipende da quanto a lungo si studia una particolare area o un soggetto.

1° *round*: Presenza o assenza di auree magiche.

2° *round*: Numero di auree magiche diverse e potere dell'aura più potente.

3° *round*: La forza e la posizione di ciascuna aura. Se gli oggetti o le creature a cui appartiene l'aura sono sulla propria linea di visuale, si possono effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia di ognuno di essi. (Effettuare una prova per ogni aura; CD 15 + il livello del l'incantesimo, o 15 + metà del livello del l'incantatore per effetti che non siano incantesimi). Se l'aura emana da un oggetto magico è possibile tentare di identificare le sue proprietà (vedi Sapienza Magica).

Aree magiche, molteplici tipi di magia o emanazioni magiche locali particolarmente forti potrebbero confondere o occultare le aure più deboli.

Forza dell'aura: Il potere di un'aura dipende dal livello dell'incantesimo in funzione o dal livello dell'incantatore di un oggetto; vedi la tabella sotto. Se un'aura ricade in più di una categoria, *individuazione del magico* indica la più forte delle due.

Protrarsi dell'aura: Un'aura magica si promana anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di un oggetto magico). Se si lancia *individuazione del magico* verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello dipende dalla sua forza originaria:

Forza originaria	Durata del protrarsi dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 × 10 minuti
Schiacciante	1d6 giorni

Gli esterni e gli elementali non sono creature magiche in sé, ma nel caso vengano evocati l'incantesimo di evocazione utilizzato viene individuato.

Ad ogni round, ci si può voltare per individuare la presenza di magia in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

Individuazione del magico può essere reso permanente da un incantesimo *permanenza*.

INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Scuola divinazione; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 18 m
Area emanazione a forma di cono
Durata concentrazione, fino a 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Individuazione del Magico

		Potere dell'aura		
Incantesimo o oggetto	Debole	Moderata	Forte	Schiacciante
Incantesimo attivo (livello dell'incantesimo)	3° o meno	4°–6°	7°–9°	10°+ (divinità-livello)
Oggetto magico (livello dell'incantatore)	5° o meno	6°–11°	12°–20°	21°+ (artefatto)

Si è in grado di percepire la presenza del male. La quantità di informazioni che ottiene varia in base al tempo impiegato per studiare un'area o un soggetto particolari.

1° round: Presenza o assenza del male.

2° round: Numero di aure malvagie (creature, oggetti o incantesimi) nell'area e forza dell'aura presente più potente. Se si è di allineamento buono, e la forza dell'aura malvagia più potente è schiacciante, (vedi sotto) e i DV o il livello della fonte dell'aura e almeno il doppio del proprio livello del personaggio, si rimane storditi per 1 round e l'incantesimo termina.

3° round: La forza e la posizione di ogni aura presente. Se un'aura è al di fuori della propria linea visuale, si riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Potere dell'aura: Il potere di un'aura malvagia dipende dal tipo di oggetto o creatura malvagia individuata, dai suoi DV, dal suo livello dell'incantatore o (nel caso di un chierico) dal suo livello di classe; vedi la tabella più sotto. Se un'aura ricade in più di una categoria, l'incantesimo indica la più forte delle due.

Protrarsi dell'aura: Un'aura malvagia si protrae anche dopo che la sua fonte originaria si disperde (nel caso di un incantesimo) o viene distrutta (nel caso di una creatura od oggetto magico). Se *individuazione del male* viene diretto verso quella locazione, l'incantesimo indica un'aura flebile (ancora meno forte di un'aura debole). Quanto a lungo l'aura permane a questo livello così flebile dipende dalla sua forza originaria:

Forza originale	Durata dell'aura
Debole	1d6 round
Moderata	1d6 minuti
Forte	1d6 × 10 minuti
Soverchiante	1d6 giorni

Animali, trappole, veleni e altri potenziali pericoli non sono malvagi di per se stessi e dunque questo incantesimo non li individua. Le creature debbono nutrire attivamente delle cattive intenzioni per gli scopi di questo incantesimo.

Ogni round, ci si può voltare per individuare la presenza del male in una nuova area. L'incantesimo è in grado di penetrare barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INDIVIDUAZIONE DEL VELENO

Scuola divinazione; **Livello** chierico 0, druido 0, paladino 1, ranger 1, mago/stregone 0

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio o Area 1 creatura, 1 oggetto, o 1 cubo con spigolo di 1,5 m

Durata istantaneo

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si è in grado di determinare se una creatura, un oggetto o un'area sono stati avvelenati o se sono velenosi. Si può determinare l'esatto tipo di veleno con una prova riuscita di Saggezza con CD 20. Se si possiede l'abilità Artigianato (alchimia), si può tentare di superare una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20 qualora la prova di Saggezza fallisca, oppure si può effettuare la prova di Artigianato (alchimia) anche prima della prova di Saggezza.

L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INDIVIDUAZIONE DELLA LEGGE

Scuola divinazione; **Livello** chierico 1

Funziona come *individuazione del male*, ma individua le aure di creature legali, chierici di divinità legali, incantesimi della legge e oggetti magici legali; se si è caotici, si è vulnerabili agli effetti di un'aura legale schiacciante.

INDIVIDUAZIONE DELLE PORTE SEGRETE

Scuola divinazione; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S

Raggio di azione 18 m

Area emanazione a forma di cono

Durata concentrazione, fino al 1 minuto/livello (I)

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si e in grado di individuare porte, nicchie, compartimenti e altri passaggi segreti. Questo incantesimo individua soltanto porte, passaggi o aperture appositamente costruite per sfuggire all'individuazione. La quantità di informazioni che si ottiene varia in base al tempo impiegato per studiare un'area o un soggetto particolari.

1° round: Presenza o assenza di porte segrete.

2° round: Numero di porte segrete e posizione di ognuna. Se un'aura si trova al di fuori della propria linea di visuale, si riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Ogni round aggiuntivo: Il meccanismo o il metodo di attivazione di una porta segreta accuratamente esaminata.

Ad ogni round ci si può voltare per individuare porte segrete in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INDIVIDUAZIONE DELLO SCRUTAMENTO

Scuola divinazione; **Livello** bardo 4, mago/stregone 4

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (un frammento di uno specchio e un piccolo corno acustico d'ottone)

Raggio di azione 12 m

Area emanazione del raggio di 12 m centrato sull'incantatore

Durata 24 ore

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Ci si accorge immediatamente di qualsiasi tentativo di osservazione attraverso incantesimi o effetti di divinazione (scrutamento). L'area dell'incantesimo si irradia dall'incantatore e si muove con lui. All'incantatore viene resa nota la locazione di ogni sensore magico

all'interno dell'area dell'incantesimo.

Se il tentativo di scrutamento ha origine all'interno dell'area, viene resa nota anche la sua locazione. Se invece ha luogo al di fuori dell'area, l'incantatore e colui che tenta di osservarlo effettuano immediatamente una prova contrapposta di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore). Se si riesce almeno a ottenere un risultato pari a chi tentava di osservare, si ottiene un'immagine della sua identità e una sensazione accurata della sua direzione e della sua distanza.

INDIVIDUAZIONE DI ANIMALI O VEGETALI

Scuola divinazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area emanazione a forma di cono
Durata concentrazione, fino a 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si è in grado di individuare un tipo particolare di animali o vegetali all'interno di un cono che ha origine da lui e si irradia nella direzione in cui si guarda. Quando si lancia questo incantesimo, bisogna pensare a una specie di animale o vegetale, che si può cambiare ad ogni round di utilizzo. La quantità di informazioni che si ottiene varia in base al tempo impiegato per studiare l'area o in base al tipo di animale o di vegetale su cui ci si concentra:

1° round: Presenza o assenza del tipo di animale o vegetale in quell'area.

2° round: Numero di esemplari del tipo specificato nell'area e condizioni di quelli più in salute.

3° round: Condizione (vedi sotto) e posizione di ogni esemplare presente. Se l'animale o il vegetale sono al di fuori della propria linea di visuale, si riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Condizioni: Ai fini dell'incantesimo, le categorie delle condizioni degli esemplari sono le seguenti:

Normali: Possiede almeno il 90% dei normali punti ferita totali e non ha malattie.

Buone: Gli rimangono dal 30% al 90% dei normali punti ferita totali.

Cattive: Gli rimangono meno del 30% dei normali punti ferita totali, è afflitto da una malattia oppure da una ferita debilitante.

Deboli: 0 o meno punti ferita rimanenti, afflitto da una malattia che ha ridotto uno dei suoi punteggi delle caratteristiche a 5 o meno, o è inabile.

Se la creatura ricade in più di una categoria, l'incantesimo indica la più debole delle due.

Ad ogni round ci si può voltare per individuare una specie di animale o vegetale in una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INDIVIDUAZIONE DI CALAPPI E TRABOCCHETTI

Scuola divinazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 18 m
Area emanazione a forma di cono
Durata fino a 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si è in grado di individuare semplici trabocchetti, strapiombi e calappi come anche trappole meccaniche costruite con materiali naturali. Questo incantesimo non individua trappole complesse, tra cui le trappole a botola. L'incantesimo rivela anche certi pericoli naturali: sabbie mobili (indicate come calappi), gorghi (come trabocchetti) o pareti poco stabili di roccia naturale (strapiombi). Non rivela, tuttavia, eventuali condizioni potenzialmente pericolose. Non individua neanche trappole magiche (tranne quelle che fanno uso di trabocchetti, strapiombi e calappi; vedi l'incantesimo *calappio*), nemmeno quelle meccanicamente complesse o che sono state rese sicure o inattive.

La quantità di informazioni che si ottiene varia in base al tempo impiegato per studiare un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza di pericoli.

2° round: Numero di pericoli e posizione di ognuno. Se un pericolo si trova al di fuori della propria linea di visuale, si riesce a capirne la direzione ma non la posizione precisa.

Ogni round aggiuntivo: La categoria di appartenenza e il metodo di attivazione di un pericolo accuratamente esaminato.

Ad ogni round ci si può voltare per esaminare una nuova area. L'incantesimo è in grado di oltrepassare le normali barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, una sottile lamina di piombo o 90 cm di legno o detriti.

INFLIGGI FERITE CRITICHE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 4

Funziona come *infliggi ferite leggere*, tranne per il fatto che si infliggono 4d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20).

INFLIGGI FERITE CRITICHE DI MASSA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 8

Funziona come *infliggi ferite leggere di massa*, tranne per il fatto che si infliggono 4d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +40).

INFLIGGI FERITE GRAVI

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 3

Funziona come *infliggi ferite leggere*, tranne per il fatto che si infliggono 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15).

INFLIGGI FERITE GRAVI DI MASSA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 7

Funziona come *infliggi ferite leggere di massa*, tranne per il fatto che si infliggono 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35).

INFLIGGI FERITE LEGGERE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 1

Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Appoggiando la mano su una creatura, si infonde energia negativa che infligge 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +5).

Dal momento che i non morti sono animati da energia negativa, questo incantesimo cura un numero equivalente di danni su di essi, piuttosto che infliggere loro ferite.

INFLIGGI FERITE LEGGERE DI MASSA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'energia negativa si propaga in tutte le direzioni dal punto di origine, infliggendo 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25) alle creature viventi nelle vicinanze.

Come gli altri incantesimi infliggere, *infliggi ferite leggere di massa* cura i non morti nella sua area di effetto anziché danneggiarli. Un chierico in grado di lanciare spontaneamente gli incantesimi *infliggere*, può lanciare spontaneamente anche gli incantesimi *infliggere di massa*.

INFLIGGI FERITE MODERATE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 2

Funziona come *infliggi ferite leggere*, tranne per il fatto che si infliggono 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10).

INFLIGGI FERITE MODERATE DI MASSA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 6

Funziona come *infliggi ferite leggere di massa*, tranne per il fatto che si infliggono 2d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +30).

INLUENZA SACRILEGA

Scuola invocazione [male]; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area emanazione con raggio di 6 m
Durata istantaneo (1d4 round); vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si richiama un potere sacrilego in grado di punire i propri nemici, che si manifesta sotto forma di una nube di oscurità gelida, viscida e nauseante. Solo le creature buone e neutrali (non quelle malvagie) subiscono gli effetti di questo incantesimo.

L'incantesimo infligge 1d8 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d8) a una creatura buona (o 1d6 per livello dell'incantatore, massimo 10d6, a un esterno buono) e la rende inferma per 1d4 round. Un tiro salvezza su Volontà effettuato con successo dimezza i danni e nega gli effetti dell'infermità. Gli effetti non possono essere negati da *rimuovi malattia* o *guarigione*, ma *rimuovi maledizione* risulta efficace.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né buone né malvagie, le quali non subiscono nemmeno l'infermità. Queste possono dimezzare ulteriormente i danni (riducendolo a un quarto) se superano un tiro salvezza su Volontà.

INFONDERE CAPACITÀ MAGICHE

Scuola invocazione; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata; vedi testo
Durata permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si è in grado di trasferire alcuni dei suoi incantesimi precedentemente preparati, e la capacità di lanciarli su un'altra creatura. Solo una creatura dotata di Intelligenza pari a 5 o superiore e di Saggezza pari a 9 o superiore è in grado di ricevere questo effetto, e solo gli incantesimi da chierico delle scuole di abiurazione, divinazione ed evocazione (guarigione) possono essere trasferiti. Il numero e il livello degli incantesimi che possono essere conferiti al soggetto dipendono dai suoi Dadi Vita; nemmeno il lancio multiplo di *infondere capacità magiche* può superare questo limite.

DV del ricevente	Incantesimi trasmessi
2 o inferiore	Un incantesimo di 1° livello
3–4	Uno o due incantesimi di 1° livello
5 o superiore	Uno o due incantesimi di 1° livello e uno di 2° livello

Le caratteristiche variabili dell'incantesimo trasferito (raggio di azione, durata, area e così via) funzionano in base al livello dell'incantatore che infonde, non a quello del ricevente.

Una volta lanciato *infondere capacità magiche*, non si può preparare un nuovo incantesimo di 4° livello per sostituirlo finché il ricevente non ha usato gli incantesimi trasferiti o non viene ucciso, oppure fino a che non si interrompe l'incantesimo *infondere capacità magiche*. Nel frattempo si rimane responsabile di fronte alla sua divinità o ai suoi superiori dell'uso che viene fatto dell'incantesimo. Se il proprio limite massimo di incantesimi di 4° livello diminuisce e scende sotto l'attuale numero di incantesimi di *infondere capacità magiche* attivi, gli incantesimi trasmessi più recentemente vengono dissolti.

Per lanciare un incantesimo dotato di componente verbale, il ricevente deve essere in grado di parlare. Per lanciarne uno dotato di componente somatica, deve essere in grado di muoversi. Per lanciare un incantesimo che necessita di componenti materiali o di focus, il ricevente deve avere materiali o focus.

INGRANDIRE PERSONE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (polvere di ferro)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura umanoide
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo provoca la crescita istantanea di una creatura umanoide, raddoppiando la sua altezza e moltiplicando per 8 il suo peso. Questa alterazione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più grande. Il bersaglio ottiene bonus di taglia +2 a Forza, subisce penalità di taglia –2 a Destrezza (fino a un minimo di 1) e penalità –1 ai tiri per colpire e alla CA in seguito al suo incremento di taglia.

Una creatura umanoide la cui taglia aumenti a Grande occupa uno spazio di 3 metri e ha una portata naturale di 3 metri. Questo incantesimo non cambia la velocità del bersaglio.

Se non è disponibile uno spazio sufficiente alla crescita desiderata, la creatura raggiunge la massima taglia possibile e può effettuare una prova di Forza (sfruttando la sua Forza accresciuta) per rompere qualsiasi forma di contenimento nel processo. Se fallisce, è costretta senza alcun danno dai materiali che la contengono: l'incantesimo non può essere usato per schiacciare una creatura aumentandone la taglia.

Tutto l'equipaggiamento indossato o trasportato da una creatura viene allo stesso modo ingrandito dall'incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono più danni (vedi Capitolo 6). Altre proprietà magiche non vengono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ingrandito che non è più in possesso di una creatura ingrandita (incluso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna istantaneamente alla sua taglia normale. Ciò significa che un proiettile o un'arma da lancio infliggono danni normali. Le proprietà magiche di oggetti ingranditi non vengono aumentate.

Molteplici effetti magici che aumentano la taglia non sono cumulativi.

Ingrandire persone contrasta e dissolve *ridurre persone*.

Ingrandire persone può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

INGRANDIRE PERSONE DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 4
Bersaglio 1 creatura umanoide/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *ingrandire persone*, mae ha effetto su più creature.

INTERDIZIONE ALLA MORTE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 4, druido 5, paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto acquisisce bonus morale +4 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti magici di morte, e può effettuare un tiro salvezza anche se non sarebbe normalmente previsto. Il soggetto è immune a risucchi di energia e a qualunque effetto di energia negativa, inclusa l'energia negativa incanalata.

Questo incantesimo non rimuove eventuali livelli negativi che il soggetto abbia già acquisito, ma rimuove le penalità derivate dai livelli negativi per la durata del suo effetto.

L'incantesimo non offre protezione contro altri tipi di attacchi, nemmeno se questi dovessero rivelarsi letali.

INTERMITTENZA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello (I)

L'incantesimo permette di sfasarsi alternativamente tra il Piano Materiale e il Piano Etereo. In apparenza sembra che si stia lampeggiando dentro e fuori dalla realtà molto rapidamente e a intervalli casuali. *Intermittenza* ha diversi effetti: gli attacchi fisici contro l'incantatore hanno una probabilità del 50% di mancare il bersaglio e il talento Combattere alla Cieca non è di alcun aiuto per gli avversari, dal momento che si è eterei e non soltanto invisibili. Se l'attacco è in grado di colpire creature eteree, la probabilità di mancare il bersaglio è solo del 20% (per occultamento).

Se chi attacca è in grado di vedere creature invisibili, la probabilità di mancare il bersaglio è comunque del 20%. (Se chi attacca è in grado sia di vedere che di colpire creature eteree, non c'è alcuna probabilità di mancare il bersaglio). Analogamente, i propri attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio, in quanto a volte si diventa eterei proprio quando si sta per colpire.

Gli incantesimi con bersaglio individuale e lanciati mentre si è soggetti a *intermittenza* hanno una probabilità del 50% di fallire, a meno che chi li lancia non sia in grado di colpire creature eteree invisibili. I propri incantesimi hanno una probabilità del 20% di attivarsi proprio nel momento in cui si diventa eterei, nel qual caso normalmente non hanno effetto sul Piano Materiale (ma potrebbero avere effetto su dei bersagli nel Piano Etereo).

Mentre si è sotto l'effetto di *intermittenza*, si subiscono solo danni dimezzati da attacchi ad area (ma danni completi da quelli che si estendono anche sul Piano Etereo). Sebbene si sia solo parzialmente visibili, non si è considerati invisibili e i bersagli mantengono il loro bonus di Destrezza alla CA contro i propri attacchi. Inoltre, si riceve bonus +2 ai tiri per colpire effettuati contro nemici che non sono in grado di vedere creature invisibili.

Si subiscono solo danni dimezzati dalle cadute, in quanto si cade solo quando si è materiali.

Quando si è sotto l'effetto di *intermittenza*, si è in grado di attraversare (ma non di vedere attraverso) gli oggetti solidi. Per ogni 1,5 metri di materiale solido che si attraversa, c'è una probabilità del 50% che si ridiventi materiali nel farlo. Se si verifica questa possibilità, si viene

spinti via verso il più vicino spazio libero e si subiscono 1d6 danni ogni 1,5 metri attraversati in questo modo. Ci si può muovere solo a tre quarti della velocità (in quanto il movimento sul Piano Etereo avviene a metà velocità e si trascorre metà del tempo laggiù e metà del tempo sul Piano Materiale).

Trascorrendo metà del tempo sul Piano Etereo, si è in grado di vedere e anche attaccare creature eteree. Si interagisce con loro circa nello stesso modo con cui si può interagire con quelle materiali.

Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, compreso in alto o in basso. Come una creatura incorporea, si è in grado di muoversi attraverso oggetti solidi, comprese le altre creature viventi. Una creatura eterea può vedere e udire il Piano Materiale, ma tutto ha un aspetto grigiastro e inconsistente. La vista e l'udito sul Piano Materiale sono limitati a 18 metri.

Si è influenzati normalmente da effetti di forza e dalle abiurazioni. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare le creature materiali, e gli incantesimi lanciati in forma eterea hanno effetto solo su altre cose eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotati di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo. Trattate le altre creature eteree e gli oggetti eterei come se fossero materiali.

INTRALCIARE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area vegetali in una propagazione del raggio di 12 m
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi**: no

Questo incantesimo fa in modo che erba alta, erbacce ed altre piante si avviluppino intorno alle creature che si trovano nell'area d'effetto o che entrano nell'area. Le creature che falliscono il tiro salvezza assumono la condizione di intralciate. Le creature che superano il tiro salvezza possono muoversi normalmente, ma se restano nell'area debbono effettuare il tiro salvezza un'altra volta alla fine del turno. Le creature che entrano nell'area debbono effettuare subito il tiro salvezza e chi lo fallisce termina il suo movimento assumendo la condizione di intralciato. Le creature intralciate possono tentare di liberarsi come azione di movimento, effettuando una prova di Forza o Artista della Fuga. La CD della prova è uguale alla CD dell'incantesimo. L'intera area d'effetto è considerata terreno difficile mentre dura l'effetto.

Se le piante nell'area sono coperte di spine, quelli nell'area subiscono 1 danno ogni volta che falliscono il tiro salvezza contro *intralciare* o la prova fatta per liberarsi. A seconda della vegetazione locale potrebbero verificarsi altri effetti, a discrezione del GM.

INTRAPPOLARE L'ANIMA

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard o vedi testo
Componenti V, S, M (una gemma del valore di almeno 1.000 mo per ogni Dado Vita che la creatura da intrappolare possiede)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata permanente; vedi testo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì; vedi testo

Intrappolare l'anima imprigiona la forza vitale di una creatura (e il suo corpo materiale) all'interno di una gemma. La gemma trattiene l'entità imprigionata a tempo indefinito o finché non viene infranta e l'anima liberata, che permette al corpo materiale di riformarsi. Se la creatura intrappolata è una potente creatura di un altro piano, può esserle richiesto un servizio immediato in cambio della sua libertà. Altrimenti, la creatura sarà libera quando la gemma che la imprigiona viene infranta.

In base alla versione selezionata, l'incantesimo può essere attivato in due modi:

Completamento di incantesimo: L'incantesimo può essere completato pronunciando la sua parola finale come azione standard come se si stesse lanciando un normale incantesimo sul soggetto. Questo gli consente un tiro di resistenza agli incantesimi (ammesso che la possieda) e un tiro salvezza su Volontà per evitare l'effetto. Se viene pronunciato anche il nome della creatura, la resistenza agli incantesimi viene ignorata e la CD del tiro salvezza aumenta di 2. Se il tiro salvezza o la resistenza agli incantesimi hanno successo, la gemma si infrange.

Oggetto ad attivazione: Questo secondo metodo è molto più insidioso, in quanto convince la creatura ad accettare un oggetto ad attivazione su cui è stata scritta la parola finale dell'incantesimo, ponendo automaticamente l'anima della creatura nella trappola predisposta. Per usare questo metodo, sia il nome della creatura che la parola di attivazione devono essere scritte sull'oggetto ad attivazione quando la gemma viene incantata. Anche un incantesimo *simpatia* può essere posto sull'oggetto ad attivazione. Non appena il soggetto raccoglie o accetta l'oggetto in questione, la sua forza vitale viene trasferita automaticamente nella gemma senza la possibilità di una prova di resistenza agli incantesimi o di un tiro salvezza.

INVERSIONE DELLA GRAVITÀ

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 8, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un magnete e limatura di ferro)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area fino a 1 cubo con spigolo di 3 m ogni 2 livelli(S)
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo inverte la gravità nella sua area, facendo cadere verso l'alto tutte le creature e gli oggetti che non siano fissati a terra, facendo loro raggiungere il punto più alto dell'area in 1 round. Se nel corso di questa caduta incontrano qualche oggetto solido (come un soffitto), oggetti e creature in caduta lo colpiscono con la stessa forza che avrebbero subito in una normale caduta verso il basso. Se un oggetto o una creatura raggiunge il punto più alto dell'area senza colpire nulla, rimane lì, ondeggiando leggermente, fino al termine dell'incantesimo. Alla fine dell'incantesimo, le creature e gli oggetti ricadono verso il basso.

Posto che vi sia nei paraggi qualcosa a cui aggrapparsi, le creature

all'interno dell'area possono tentare un tiro salvezza su Riflessi per afferrare qualcosa quando l'incantesimo ha effetto. Le creature in grado di volare o levitare possono evitare di cadere.

INVIARE

Scuola invocazione; **Livello** chierico 4, mago/stregone 5
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M/FD (sottile filo di rame)
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 round; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si contatta una creatura particolare con la quale si ha familiarità e le si manda un breve messaggio al massimo di 25 parole. Il soggetto sa che è da parte dell'incantatore, se lo conosce. Può rispondere allo stesso modo immediatamente. Una creatura con un punteggio di Intelligenza di 1 può capire *inviare,* ma la sua capacità di reagire è limitata dalla sua Intelligenza. Anche se si riceve *inviare*, non si è obbligati ad agire in alcun modo.

Se non ci si trova sullo stesso piano della creatura in questione, c'è una probabilità del 5% che *inviare* non arrivi. (Le condizioni locali su altri piani potrebbero anche peggiorare considerevolmente questa probabilità.)

INVISIBILITÀ

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un ciglio avvolto in una pallina di gomma arabica)
Raggio di azione personale o contatto
Bersaglio se stessi oppure 1 creatura o 1 oggetto che pesi fino a 50 kg/livello
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo) o Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo) o sì (innocuo, oggetto)

La creatura o l'oggetto toccato diventano invisibili, sparendo alla vista. Se la creatura bersaglio dell'incantesimo porta con sé dell'equipaggiamento, anch'esso svanisce. Se l'incantesimo viene lanciato su qualcun altro, né l'incantatore né i suoi compagni sono più in grado di vederlo, a meno che non siano normalmente in grado di vedere cose invisibili o possiedano mezzi magici che lo consentano.

Gli oggetti che cadono o vengono lasciati a terra da una creatura invisibile tornano immediatamente visibili; gli oggetti che invece vengono raccolti spariscono solo se vengono messi in tasca o nascosti in mezzo ai vestiti. La luce, però, non può essere in alcun modo resa invisibile, nemmeno se la sua fonte lo diventa (l'effetto che ne risulta è quello di una luce diffusa senza alcuna sorgente visibile). Se una parte degli oggetti in possesso di chi è sono l'effetto di questo incantesimo si estende oltre 3 metri dal suo corpo, questa parte torna immediatamente visibile.

Naturalmente, il bersaglio dell'incantesimo non è sotto l'effetto di un incantesimo *silenzio* ed esistono determinate condizioni, che possono rivelare la sua presenza (come mettere il piede in una pozzanghera). Se è richiesta una prova, una creatura immobile invisibile ha bonus +40 alle sue prove di Furtività. Il bonus si riduce a +20 se la creatura si sta muovendo.

L'incantesimo ha termine immediatamente se il soggetto compie un attacco contro una qualsiasi creatura. Ai fini di questo incantesimo, la definizione di "attacco" include qualsiasi incantesimo lanciato contro un bersaglio nemico o la cui area o il cui effetto comprendano un nemico. Il concetto di "nemico" dipende dalla percezione del personaggio invisibile. Azioni dirette verso oggetti incustoditi non pongono fine all'incantesimo. Ferire in modo indiretto non è considerato un attacco. Un personaggio invisibile può quindi aprire porte, parlare, mangiare, salire scale, evocare mostri e mandarli all'attacco, tagliare le corde che reggono un ponte sospeso mentre i suoi nemici sono ancora su di esso, attivare trappole a distanza, aprire una saracinesca che tiene rinchiusi dei cani da combattimento e così via. Comunque, nel momento in cui il bersaglio attacca direttamente diventa visibile con tutto il suo equipaggiamento.

Incantesimi come *benedizione*, che hanno effetto solo sugli alleati e non sui nemici, non sono considerati attacchi ai fini di questa magia, anche se includono i nemici presenti nell'area.

Invisibilità può essere reso permanente (solo sugli oggetti) con un incantesimo *permanenza.*

INVISIBILITÀ DI MASSA

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** mago/stregone 7
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersagli un numero qualsiasi di creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 54 m l'una dall'altra

Funziona come *invisibilità,* tranne per il fatto che l'effetto si sposta con il gruppo e si interrompe nel momento in cui qualcuno nel gruppo attacca. I singoli individui non possono vedersi l'un l'altro.

L'incantesimo si interrompe per chiunque si allontani a più di 54 metri dal membro del gruppo più vicino. Se ci sono solo due bersagli sotto l'effetto di questo incantesimo, quello dei due che si allontana perde la sua invisibilità. Se entrambi si allontanano l'uno dall'altro, diventano visibili nel momento in cui la loro distanza supera i 54 metri.

INVISIBILITÀ SUPERIORE

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S
Bersaglio se stessi o creatura toccata
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo)

Funziona come *invisibilità*, tranne per il fatto che l'incantesimo non termina se il soggetto attacca.

INVOCARE IL FULMINE

Scuola invocazione [elettricità]; **Livello** druido 3
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto una o più linee verticali di fulmini lunghe 9 m
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Al completamento dell'incantesimo, e per il round seguente, si è in grado di richiamare una saetta verticale larga 1,5 m e lunga 9 m, che infligge 3d6 danni da elettricità. Il fulmine si getta dall'alto e colpisce qualunque bersaglio si indichi entro il raggio di azione (misurato rispetto alla propria posizione). Qualunque creatura nel quadretto di bersaglio o sul percorso del fulmine è soggetta al danno.

Il fulmine non deve essere chiamato immediatamente al completamento dell'incantesimo: si possono compiere altre azioni, anche lanciare altri incantesimi, prima di invocare il fulmine. Ogni round dopo il primo si può usare un'azione standard (concentrandosi sull'incantesimo) per chiamare un fulmine. Si può chiamare un numero totale di fulmini pari al proprio livello dell'incantatore (massimo 10 fulmini).

Se ci si trova all'aperto o in un'area interessata da una tempesta, (se sta piovendo, se ci sono vento o nuvole minacciose, condizioni di caldo–umido, o un tornado (anche un turbine creato da un djinni o da un elementale dell'aria almeno di taglia Grande), ciascun fulmine infligge 3d10 danni da elettricità invece di 3d6.

Questo incantesimo funziona anche al chiuso o sotto terra, ma non sott'acqua.

INVOCARE TEMPESTA DI FULMINI

Scuola invocazione [elettricità]; **Livello** druido 5
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Funziona come *invocare il fulmine*, tranne che ciascun fulmine infligge 5d6 danni da elettricità (o 5d10 se viene creato all'aperto o in aree interessate da una tempesta), e si possono richiamare fino a 15 fulmini.

IPNOSI

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area parecchie creature viventi, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 2d4 round (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
I gesti e il monotono incantamento fanno sì che le creature vicine si fermino e vi fissino. Inoltre, si può usare la loro attenzione per rendere i propri suggerimenti e le richieste più plausibili. Tirare 2d4 per determinare quanti Dadi Vita totali di creature si riesce ad assoggettare. Le creature con meno DV subiscono l'effetto prima di quelle con più DV. Solo le creature in grado di vedervi o di sentirvi vengono assoggettate, ma non è necessario che vi capiscano per rimanere ipnotizzate.

Se si utilizza questo incantesimo in combattimento, i bersagli ottengono bonus +2 ai loro tiri salvezza. Se l'incantesimo è mirato su un'unica creatura che non si trova in combattimento, la creatura subisce penalità –2 al suo tiro salvezza.

Mentre la creatura è assoggettata da questo incantesimo, reagisce come se il suo atteggiamento fosse di due livelli più amichevole. Questo permette di effettuare una singola richiesta alla creatura assoggettata (purché si sia in grado di comunicare con essa). La richiesta deve essere breve e ragionevole. Anche quando l'incantesimo ha termine, la creatura mantiene il suo nuovo atteggiamento nei vostri confronti, ma solo per quanto riguarda quella particolare richiesta. Se la creatura fallisce il suo tiro salvezza, non ricorda di essere stata sotto l'effetto dell'incantesimo.

IRA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersagli 1 creatura vivente consenziente ogni 3 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata concentrazione + 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Ogni creatura soggetta all'effetto riceve bonus morale +2 a Forza e alla Costituzione, bonus morale +1 ai tiri salvezza su Volontà e penalità –2 alla CA. Questo effetto è altrimenti identico all'ira del barbaro, ma i soggetti non risultano affaticati al termine dell'ira.

LABIRINTO

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si esilia il bersaglio in un labirinto extradimensionale di forza planare. Ad ogni round del proprio turno, il bersaglio può tentare una prova di Intelligenza con CD 20 per fuggire dal *labirinto* come azione di round completo. Se il bersaglio non tenta di fuggire, il labirinto svanisce dopo 10 minuti costringendolo ad andarsene.

Una volta lasciato il *labirinto*, il bersaglio riappare nel punto in cui si trovava nel momento in cui è stato lanciato l'incantesimo. Se questo spazio è stato nel frattempo riempito da un oggetto solido, il bersaglio appare nel più vicino spazio libero.

Incantesimi e capacità che consentono a una creatura di muoversi all'interno di un piano, come *teletrasporto* o *porta dimensionale*, non sono in grado di aiutare una creatura a fuggire da un *labirinto*, anche se l'incantesimo *spostamento planare* le consente di uscirne spostandosi in qualsiasi piano designato da quell'incantesimo. I minotauri non subiscono l'effetto di questo incantesimo.

LAMA INFUOCATA

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 0 m
Effetto raggio a forma di spada
Durata 1 minuto/livello (I)

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un raggio abbagliante della lunghezza di 90 cm, composto da una fiamma rossa incandescente, scaturisce dalla propria mano. Si impugna questo bagliore simile a una lama come se fosse una scimitarra. Gli attacchi con la *lama infuocata* vengono considerati attacchi di contatto in mischia. La lama infligge 1d8 danni da fuoco +1 danno ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo +10). Dal momento che la lama è immateriale, il modificatore di Forza non viene applicato ai danni. La *lama infuocata* può incendiare eventuali materiali combustibili come paglia, legno asciutto, tessuto e pergamena.

LAMENTO DELLA BANSHEE

Scuola necromanzia [morte, sonoro]; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente/livello entro una propagazione del raggio di 12 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si emette un urlo terribile che uccide ogni creatura che lo sente (tranne se stessi). L'incantesimo ha effetto su una creatura per livello dell'incantatore e infligge 10 danni per livello dell'incantatore. Le creature più vicine al punto di origine ne subiscono l'effetto per prime.

LAMPO

Scuola invocazione [luce]; **Livello** bardo 0, druido 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto esplosione di luce
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo trucchetto crea un'esplosione di luce. Se si orienta il fascio di luce direttamente in viso a una creatura, quest'ultima rimane abbagliata per 1 minuto a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra. Le creature prive di vista, così come quelle già abbagliate, non sono influenzate da *lampo*.

LEGAME

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (opali per almeno 500 mo per DV della creatura bersaglio, oltre alle componenti indicate di seguito)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata vedi testo (I)
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un incantesimo *legame* crea una costrizione magica che blocca una creatura. Il bersaglio ottiene un tiro salvezza iniziale solo se i suoi Dadi Vita sono pari almeno alla metà del livello dell'incantatore.

Si possono avere fino a 6 assistenti che aiutino con questo incantesimo. Per ogni assistente che lancia *suggestione*, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di 1. Per ogni assistente che lancia *dominare animali, dominare persone* o *dominare mostri*, il livello dell'incantatore per il lancio di *legame* aumenta di un numero pari a un terzo del livello di quell'assistente, purché il bersaglio sia appropriato per l'incantesimo *legame*.

Dal momento che gli incantesimi degli assistenti vengono lanciati semplicemente per aumentare il livello dell'incantatore che lancia l'incantesimo *legame*, i tiri salvezza e le resistenze agli incantesimi contro di essi sono irrilevanti. Il livello dell'incantatore determina se il bersaglio ottiene un tiro salvezza su Volontà iniziale, e la durata del legame. La durata di tutti i legami può essere interrotta.

Indipendentemente dalla versione di *legame* lanciata, si può specificare delle condizioni particolari che pongano fine all'incantesimo e che permettano la liberazione della creatura quando si verificano. Possono essere semplici o elaborate quanto si vuole, ma la condizione deve essere ragionevole e avere una possibilità di verificarsi. Le condizioni possono basarsi sul nome, l'identità o l'allineamento di una creatura, oppure anche su qualità o azioni osservabili. Concetti non tangibili come livello, classe, Dadi Vita e punti ferita non sono appropriati. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di liberazione non possono essere cambiate. Fissare una condizione di liberazione aumenta di 2 la CD del tiro salvezza (ammesso che il tiro salvezza sia consentito).

Nel caso venga lanciata una qualsiasi delle prime tre versioni di *legame* (quelle a durata limitata), si possono lanciare legami aggiuntivi per prolungare l'effetto, poiché le varie durate si sovrappongono. In questo caso, il soggetto ha diritto a un tiro salvezza alla fine della durata del primo incantesimo, anche se il livello dell'incantatore era abbastanza alto da non permettere un tiro salvezza iniziale. Se la creatura supera questo tiro salvezza, tutti gli incantesimi *legame* che sono stati lanciati su di essa vengono spezzati.

L'incantesimo *legame* ha sei versioni. Bisogna sceglierne una al momento del lancio:

Incatenato: Il soggetto viene confinato da una costrizione che genera un incantesimo *antipatia* che ha effetto su tutte le creature che tentino di avvicinarsi a lui, tranne l'incantatore. La durata è di 1 anno per livello dell'incantatore. Il soggetto rimane confinato nel posto che occupava quando l'incantesimo è stato lanciato su di lui. Lanciare questa versione richiede una catena abbastanza lunga da avvolgere tre volte intorno ad una creatura.

Dormiente: Il soggetto cade in un sonno comatoso della durata di 1 anno per livello dell'incantatore. Non ha bisogno di mangiare o di bere mentre è dormiente, e non invecchia. Questa forma di *legame* è leggermente più difficile di incatenato, quindi resistergli è leggermente più facile. Ridurre di 1 la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Lanciare questa versione richiede un vaso di sabbia o petali di rosa. Si tratta di un effetto di sonno.

Dormiente incatenato: Una combinazione degli effetti di dormiente e incatenato che dura fino a 1 mese per livello dell'incantatore. Ridurre di 2 la CD del tiro salvezza. Lanciare questa versione richiede sia la catena che il vaso di sabbia o petali. Si tratta di un effetto di sonno.

Confinato: Il soggetto viene trasportato o in altro modo condotto in un'area confinata (un labirinto, ad esempio) da cui non può fuggire in alcun modo. L'effetto è permanente. Ridurre di 3 la CD del tiro salvezza. Lanciare questa versione richiede una minuscola gabbia dorata che valga almeno 100 mo e che viene consumata nel lancio dell'incantesimo.

Trasformazione: Il soggetto assume forma gassosa, tranne per la sua testa o la sua faccia. Viene rinchiuso, inerme, in una giara o in un altro contenitore che può essere trasparente o meno (a scelta). La creatura rimane consapevole di ciò che la circonda ed è in grado di parlare ma non può uscire dal contenitore, attaccare o usare uno qualsiasi dei suoi poteri o delle sue capacità. Il *legame* è permanente. Il soggetto non ha bisogno di respirare, mangiare o bere finché è soggetto a trasformazione e non invecchia. Ridurre di 4 la CD del tiro salvezza.

Contenimento minimo: Il soggetto viene ridotto all'altezza di 2,5 cm o anche meno e viene rinchiuso in una gemma, una giara o in qualche altro oggetto simile. Il *legame* è permanente. Il soggetto non ha bisogno di respirare, mangiare o bere finché è contenuto e non invecchia. Ridurre la CD del tiro salvezza di 4.

Non è possibile dissolvere un incantesimo *legame* con *dissolvi magie* o con effetti simili, anche se *campo antimagia* o *disgiunzione arcana* lo influenzano normalmente. Una creatura extraplanare soggetta a *legame* non può essere rimandata sul suo piano di provenienza con *congedo*, *esilio* o con un simile effetto.

LEGAME PLANARE

Scuola evocazione (richiamo) [vedi testo per *legame planare inferiore*]; **Livello** mago/stregone 6

Componenti: V, S

Bersagli fino a 3 elementali o esterni, per un totale di non più di 12 DV, due dei quali non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Funziona come *legame planare inferiore*, ma si può richiamare una sola creatura che abbia fino a 12 Dadi Vita, oppure fino a 3 creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 12. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare.

LEGAME PLANARE INFERIORE

Scuola evocazione (richiamo) [vedi testo]; **Livello** mago/stregone 5

Tempo di lancio 10 minuti

Componenti V, S

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli); vedi testo

Bersaglio 1 elementale o 1 esterno fino a 6 DV

Durata istantaneo

Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** no e sì; vedi testo

Lanciare questo incantesimo significa compiere un atto estremamente pericoloso: attirare una creatura da un altro piano per farla cadere in una trappola appositamente preparata, che si trova all'interno del raggio di azione dell'incantesimo.

La creatura richiamata viene tenuta in trappola fino al momento in cui non accetta di portare a termine un compito di qualche tipo in cambio della sua libertà.

Per creare la trappola, bisogna usare un incantesimo *cerchio magico* rivolto verso il suo interno. Occorre conoscere e nominare il tipo di creatura da richiamare. Se si desidera richiamare un individuo specifico, occorre utilizzare il nome proprio di quella creatura, per essere in grado di lanciare l'incantesimo.

Alla creatura bersaglio è concesso un tiro salvezza su Volontà. Se il tiro salvezza riesce, la creatura resiste all'incantesimo. Se invece fallisce, cade immediatamente nella trappola (la resistenza agli incantesimi non le impedisce di essere richiamata). La creatura può sfuggire alla trappola con un tiro riuscito di resistenza agli incantesimi contro la prova di livello dell'incantatore, con un viaggio dimensionale, o con una prova riuscita di Carisma (CD 15 + metà del livello dell'incantatore + il modificatore di Carisma dell'incantatore). Può tentare in tutti e tre i modi una volta al giorno. Se riesce a liberarsi, può decidere di fuggire o di attaccare l'incantatore. Un incantesimo *ancora dimensionale* lanciato sulla creatura le impedisce di fuggire tramite viaggio dimensionale. Si potrebbe anche sfruttare un diagramma di richiamo (vedi *cerchio magico contro il male*), per rendere la trappola più sicura.

Se la creatura non riesce a liberarsi dalla trappola, si può tenerla vincolata per tutto il tempo che si desidera. Si può anche cercare di convincerla a svolgere un qualche servizio, descrivendole la missione che si desidera porti a termine e magari offrendole in cambio qualche ricompensa. Occorre effettuare una prova di Carisma contrapposta alla prova di Carisma della creatura. Alla prova si assegna un bonus da +0 a +6, in ragione del tipo di richiesta fatta e della ricompensa pattuita. Se la creatura vince la prova contrapposta, si rifiuta di servire. Nuove offerte e tentativi di corruzione, anche ripetendo le offerte già fatte, possono essere effettuati ogni 24 ore. Tutto questo continua fino al momento in cui la creatura non promette di servire, finché non riesce a liberarsi oppure finché non si decide di liberarsene con qualche altro incantesimo. Richieste impossibili da esaudire o irragionevoli non vengono prese in considerazione. Se si ottiene 1 alla prova di Carisma, la creatura si libera dal vincolo, e può quindi scegliere se attaccare o fuggire.

Una volta che la richiesta fatta è stata portata a termine, la creatura ha solo bisogno di riferirlo, e viene immediatamente, trasportata nel luogo dal quale è venuta. In seguito potrebbe decidere di cercare vendetta. Se le viene assegnato un compito che non può portare a termine esclusivamente tramite le proprie azioni, l'incantesimo rimane attivo per un massimo di 1 giorno per livello dell'incantatore, e la creatura ha immediatamente diritto a un tentativo per liberarsi (con la stessa probabilità di resistere come se fosse intrappolata). Da notare che un soggetto intelligente potrebbe essere in grado di sovvertire le istruzioni ricevute.

Quando si usa un incantesimo per richiamare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo assume il tipo corrispondente alla creatura.

LEGAME PLANARE SUPERIORE

Scuola evocazione (richiamo) [vedi testo per *legame planare inferiore*]; **Livello**: mago/stregone 8

Componenti: V, S

Bersagli fino a 3 elementali o esterni, per un totale di non più

di 18 DV, due dei quali non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro quando appaiono

Funziona come *legame planare inferiore*, ma si può richiamare una sola creatura che abbia fino a 18 Dadi Vita, oppure fino a 3 creature dello stesso tipo il cui totale di Dadi Vita non superi 18. Ogni creatura ha un tiro salvezza, effettua un tentativo indipendente di fuga e deve essere persuasa individualmente ad aiutare.

LEGAME TELEPATICO

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 5

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (2 frammenti di guscio d'uovo di 2 diverse specie di creature)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersagli se stessi più 1 creatura consenziente ogni 3 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata 10 minuti/livello (I)

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si è in grado di creare un legame telepatico fra sè e alcune creature consenzienti, ognuna delle quali deve avere un punteggio di Intelligenza pari a 3 o superiore. Ogni creatura inclusa nel legame viene collegata mentalmente a tutte le altre. Le creature possono comunicare mentalmente attraverso questo legame a prescindere dalle barriere linguistiche. Il legame non crea nessun potere o influenza speciale su queste creature. Una volta creato, il legame funziona a qualsiasi distanza (anche se non da un piano ad un altro).

Se lo si desidera, si può scegliere di non far parte del legame telepatico che si è creato, ma bisogna deciderlo al momento del lancio dell'incantesimo.

Un incantesimo *permanenza* può rendere permanente il *legame telepatico*, ma può legare solo 2 creature per ogni lancio di *permanenza*.

LEGARE ANIMA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 9, mago/stregone 9

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, F (vedi testo)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Bersaglio 1 cadavere

Durata permanente

Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** no

Si estrae l'anima da un corpo morto da poco tempo e la imprigiona all'interno di uno zaffiro nero. Il soggetto deve essere morto da non

più di 1 round per livello dell'incantatore. L'anima, una volta intrappolata all'interno della gemma, non può più tornare a vivere tramite incantesimi come *clone*, *reincarnazione*, *resurrezione*, *resurrezione pura*, *rianimare morti* o perfino *desiderio* o *miracolo*. Solo tramite la distruzione della gemma o dissolvendo l'incantesimo posto su di essa, l'anima può essere liberata (anche se resta comunque morta).

Il focus per questo incantesimo è uno zaffiro nero del valore di almeno 1.000 mo per ogni Dado Vita della creatura la cui anima deve essere intrappolata. Se la gemma non è di valore sufficiente, si frantuma quando si tenta il legame. (Anche se le creature non possono concepire l'idea di livello o Dado Vita in quanto tali, sono comunque in grado di venire a conoscenza, tramite accurate ricerche, del valore necessario affinché una gemma possa intrappolare uno specifico individuo).

LEGNO DI FERRO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 6
Tempo di lancio 1 minuto per ogni 0,5 kg creati
Componenti V, S, F (il legno che deve essere trasformato)
Raggio di azione 0 m
Effetto 1 oggetto in *legno di ferro* pesante fino a 2,5 kg/livello
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Legno di ferro è un materiale magico creato dai druidi a partire dal legno normale. Pur rimanendo legno naturale a tutti gli effetti, il *legno di ferro* è forte, pesante e resistente al fuoco come l'acciaio. Gli incantesimi che colpiscono il metallo o il ferro non hanno effetto sul *legno di ferro*. Sono invece efficaci gli incantesimi che influenzano il legno, anche se il *legno di ferro* non può bruciare.

Usando questo incantesimo con *scolpire legno* o con una prova di Artigianato relativa alla lavorazione del legno, si possono creare oggetti di legno che funzionano allo stesso modo degli oggetti di acciaio. Si possono quindi creare armature di piastre di legno e spade di legno che hanno la stessa resistenza di quelle di acciaio. Questi oggetti possono essere usati dai druidi senza alcuna limitazione.

Infine, se si decide di creare solo metà del *legno di ferro* che questo incantesimo permetterebbe di creare, qualunque arma, scudo o armatura così creata è da considerarsi un oggetto magico con bonus di potenziamento +1.

LENTEZZA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di melassa)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra.
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Le creature influenzate si muovono e attaccano a un ritmo estremamente rallentato. Le creature soggette a *lentezza* possono compiere solo una singola azione di movimento o un'azione standard ogni turno, ma non entrambe (né possono compiere azioni di round completo). Subiscono inoltre penalità –1 ai tiri per colpire, alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi. Le creature soggette a *lentezza* si muovono a velocità dimezzata rispetto al normale (arrotondata per difetto al successivo incremento di 1,5 metri) con le normali conseguenze per la capacità di salto della creatura.

Molteplici effetti di *lentezza* non si sommano. *Lentezza* contrasta e dissolve *velocità*.

LETTURA DEL MAGICO

Scuola divinazione; **Livello** bardo 0, chierico 0, druido 0, paladino 1, ranger 1, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un prisma di cristallo trasparente o minerale)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello

Si possono decifrare le iscrizioni magiche sugli oggetti: libri, pergamene, armi e così via, che sarebbero altrimenti incomprensibili. Di norma questa lettura non attiva la magia contenuta nello scritto, anche se potrebbe farlo nel caso di una pergamena maledetta. Inoltre, una volta lanciato *lettura del magico* e avvenuta la lettura delle iscrizioni magiche, si è in grado di leggerle anche in seguito, senza dover fare di nuovo ricorso all'incantesimo; è possibile leggere al ritmo di una pagina (250 parole) al minuto. Questo incantesimo permette di identificare un *glifo di interdizione* con una prova di Sapienza Magica con CD 13, un *glifo di interdizione superiore* con una prova di Sapienza Magica con CD 16 o un qualsiasi incantesimo *simbolo* con una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo).

Lettura del magico può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

LEVITAZIONE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un piccolo cappio di cuoio, o del filo d'oro piegato a forma di coppa)
Raggio di azione personale o vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio se stessi oppure 1 creatura consenziente o 1 oggetto (peso totale fino a 50 kg/livello)
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Levitazione permette di spostare se stessi, un'altra creatura o un oggetto in su e in giù, come si desidera. Una creatura deve essere consenziente perché *levitazione* possa venire usato su di lei e un oggetto deve essere incustodito o in possesso di una creatura consenziente. È possibile muovere mentalmente il bersaglio verso l'alto o verso il basso fino a 6 metri per round; farlo è un'azione di movimento. Non è possibile muovere il bersaglio orizzontalmente, ma esso potrebbe comunque aggrapparsi per spostarsi lateralmente lungo un dirupo, oppure fare forza su un soffitto per muoversi lateralmente (di solito a metà della sua velocità base sul terreno).

Una creatura che durante la levitazione cerca di attaccare con un'arma da mischia o a distanza si trova in una posizione sempre più instabile; il

primo attacco ha penalità –1 ai tiri per colpire, il secondo –2 e così via, fino a una penalità massima di –5. Un round completo utilizzato per riportarsi in equilibrio consente alla creatura di ricominciare da –1.

LIBERTÀ

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli) o vedi testo
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì

Il soggetto viene liberato da tutti quegli incantesimi o effetti che bloccano il suo movimento, inclusi immobilizzare, *imprigionare, intralciare, labirinto, legame, lentezza,* lotta, paralisi, pietrificazione, *sonno, stasi temporale,* stordimento e *ragnatela*. Per liberare una creatura da *imprigionare* o da un *labirinto*, bisogna conoscere il suo nome e la sua storia, e occorre lanciare questo incantesimo nel punto in cui è stata sepolta o esiliata nel *labirinto*.

LIBERTÀ DI MOVIMENTO

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 4, chierico 4, druido 4, ranger 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una cinghia di pelle che lega il bersaglio), FD
Raggio di azione personale o contatto
Bersaglio se stessi o 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questo incantesimo permette a se stessi o alla creatura toccata di muoversi e attaccare normalmente per tutta la sua durata, anche se il soggetto si trova sotto l'effetto di una magia che normalmente gli renderebbe il movimento impossibile, come *lentezza, nebbia solida, paralisi* e *ragnatela*. Il soggetto supera automaticamente qualsiasi prova di manovra in combattimento effettuata per resistere a un tentativo di lotta, così come tutte le prove di lottare o di Artista della Fuga per non essere più in lotta o immobilizzato.

L'incantesimo permette anche a un personaggio di muoversi e attaccare normalmente sott'acqua, perfino con armi taglienti come asce e spade o con armi contundenti come martelli, mazzafrusti e mazze, purché l'arma venga impugnata e non lanciata. L'incantesimo *libertà di movimento* tuttavia non consente di respirare sott'acqua.

LINGUAGGI

Scuola divinazione; **Livello** bardo 2, chierico 4, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, M/FD (un modellino in argilla di uno ziggurat)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo conferisce alla creatura toccata la capacità di parlare e di comprendere il linguaggio di una qualsiasi creatura intelligente, che si tratti della lingua di una razza o di un dialetto regionale. Naturalmente il soggetto è in grado di parlare un solo linguaggio alla volta, anche se è in grado di capirne diversi. *Linguaggi* non consente al soggetto di parlare con creature che non sanno parlare. Il soggetto può farsi capire fino a dove arriva la sua voce. L'incantesimo non modifica in alcun modo l'atteggiamento delle creature con cui il soggetto vuole parlare.

LOCALIZZA CREATURA

Scuola divinazione; **Livello** bardo 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M (un ciuffo di pelo di segugio)
Durata 10 minuti/livello

Funziona *come localizza oggetto*, ma serve a individuare la posizione di una creatura familiare. Girando lentamente su se stessi, si è in grado di percepire la direzione in cui si trova la creatura da localizzare, ammesso che questa sia all'interno del raggio di azione. Se si sta spostando, si viene anche a conoscenza della direzione in cui si muove.

Questo incantesimo può individuare la posizione di una creatura di una certa specie, o una specifica creatura conosciuta. Non è in grado di trovare una creatura di tipo generico. Per trovare un tipo di creatura, bisogna averla vista da vicino (a meno di 9 metri) almeno una volta.

L'acqua corrente blocca l'incantesimo. Non è possibile localizzare oggetti. Può essere ingannato dagli incantesimi *anti-individuazione, fuorviare* e *metamorfosi*.

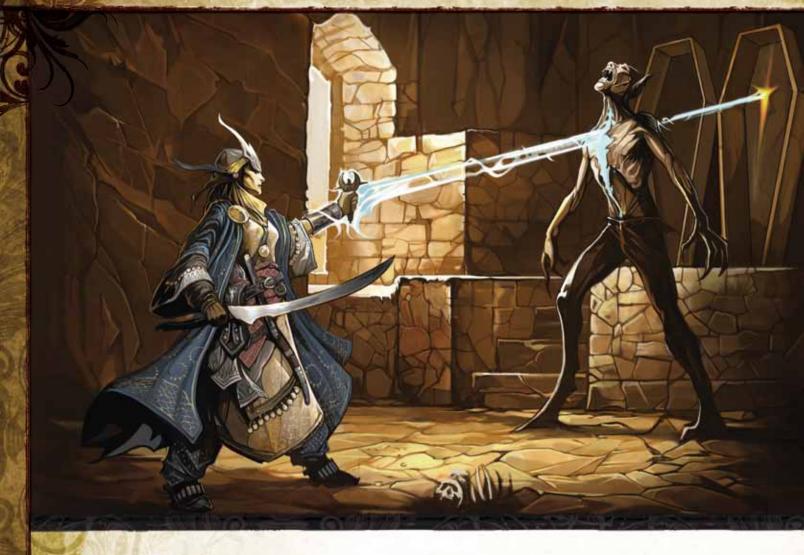
LOCALIZZA OGGETTO

Scuola divinazione; **Livello** bardo 2, chierico 3, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F/FD (un bastoncino biforcuto)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area cerchio centrato su di sè del raggio di 120 m + 12 m/livello
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo permette di individuare la direzione di un oggetto conosciuto, o che si riesce a immaginare con chiarezza. Si possono cercare oggetti di uso comune, nel qual caso si localizza quello più vicino, ammesso che ve ne sia più di uno all'interno del raggio di azione. Tentare di trovare un oggetto specifico, richiede un'immagine mentale precisa e accurata; se il modo in cui si immagina l'oggetto non è corrispondente alla realtà, l'incantesimo fallisce. Specificare un oggetto unico al mondo non è consentito, a meno che non sia stato possibile osservare l'oggetto di persona (non attraverso la divinazione).

Questo incantesimo viene bloccato anche da una sottile lamina di piombo. Non consente di localizzare creature. Viene ingannato da *anti-individuazione* e *metamorfosi suprema*.

LOQUACITÀ

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi

Durata 10 minuti/livello (I)
Si parla in modo più fluente e credibile. Si ottiene bonus +20 alle prove di Raggirare fatte per convincere un'altra persona della veridicità delle proprie parole. Questo bonus non è applicabile ad altri impieghi dell'abilità Raggirare, come fintare in combattimento, creare un diversivo per nascondersi o inviare un messaggio nascosto tramite la comunicazione segreta.

Se viene effettuato contro l'incantatore un tentativo di divinazione in grado di individuare le menzogne o che obbliga a dire la verità, colui che lanciato la divinazione deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro una CD di 15 + il livello dell'incantatore che ha lanciato *loquacità*. Il fallimento indica che la divinazione non è riuscita a individuare le menzogne o ad obbligare il personaggio a dire la verità.

LUCE

Scuola invocazione [luce]; **Livello** bardo 0, chierico 0, druido 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, M/FD (una lucciola)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo fa brillare un oggetto con l'intensità di una torcia, diffondendo illuminazione normale in un raggio di 6 metri e aumentando di un grado il livello di luce per altri 6 metri aggiuntivi, fino a luce normale (l'oscurità diventa luce fioca, la luce fioca diventa normale). In un'area di luce intensa o normale l'incantesimo non ha effetto. L'effetto di per sé è immobile, ma l'oggetto su cui viene lanciato potrebbe essere spostato. Si può avere solo un incantesimo di *luce* attivo in ogni momento. Se se ne lancia un altro mentre ce n'è uno ancora in effetto, il precedente si dissolve. Se si rende l'incantesimo permanente (attraverso *permanenza* o un effetto simile), questa limitazione non conta. Un incantesimo di *luce* contrasta e dissolve un incantesimo di *oscurità* di livello pari o inferiore.

LUCE DIURNA

Scuola invocazione [luce]; **Livello** bardo 3, chierico 3, druido 3, paladino 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S

Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
L'oggetto toccato proietta una luce di intensità pari a quella della piena luce del giorno in un raggio di 18 metri. Tale illuminazione aumenta il livello della luce per altri 18 metri di un grado (oscurità diviene luce fioca, luce fioca diviene luce normale, luce normale diviene luce intensa). Le creature che subiscono penalità dalla luce intensa le subiscono mentre si trovano in un raggio di 18 metri da questa luce magica. Nonostante il suo nome, questo incantesimo non è equivalente alla luce del giorno per quanto riguarda le creature che vengono danneggiate o distrutte dalla luce intensa. Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che viene successivamente posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa.

Luce diurna lanciato in un'area di oscurità magica (o viceversa) viene momentaneamente negato, e nelle aree in cui i due effetti si sovrappongono tornano le normali condizioni di luce.

Luce diurna contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di oscurità di livello pari o inferiore, come *oscurità*.

LUCE INCANDESCENTE

Scuola invocazione; **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto raggio
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Incanalando potere divino nella forma di un raggio di sole, si proietta un fascio di luce dal palmo della propria mano aperta. Bisogna compiere con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Una creatura colpita da questo raggio di luce subisce 1d8 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d8). Le creature non morte subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d6), e le creature non morte particolarmente vulnerabili alla luce intensa subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d8). I costrutti e gli oggetti inanimati subiscono solo 1d6 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d6).

LUCI DANZANTI

Scuola invocazione [luce]; **Livello** bardo 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto fino a 4 luci, tutte entro un'area del raggio di 3 m
Durata 1 minuto (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
In base alla versione scelta, si possono creare fino a 4 luci simili a lanterne o torce (che proiettano una pari quantità di luce), oppure fino a 4 sfere luminose (simili a fuochi fatui), oppure una forma luminescente vagamente umanoide. Le luci danzanti devono rimanere entro un'area del raggio di 3 metri le une dalle altre, ma per il resto possono muoversi come si desidera (non è necessaria alcuna concentrazione): avanti, indietro, su, giù, dritte o dietro un angolo e così via. Le luci possono raggiungere una velocità di 30 metri per round; una luce scompare, se si allontana dall'incantatore oltre il raggio di azione dell'incantesimo. Si può avere solo un incantesimo *luce danzante* attivo di volta in volta. Se si lancia questo incantesimo mentre un altro uguale è in effetto il precedente viene dissolto. Se il precedente è reso permanente, non conta per questa limitazione.

Luci danzanti può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

LUMINESCENZA

Scuola invocazione [luce]; **Livello** druido 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area creature e oggetti in un'esplosione del raggio di 1,5 m
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il soggetto viene circondato da un bagliore pallido, e inizia a emanare una luce simile a quella delle candele. Le creature circondate da *luminescenza* subiscono penalità –20 alle prove di Furtività. Le creature soggette all'incantesimo non beneficiano dell'occultamento normalmente offerto da *oscurità* (anche se un effetto di *oscurità magica* di 2° livello o superiore funziona normalmente), *distorsione, invisibilità, sfocatura* o da effetti simili. La luce è troppo fioca per poter avere un qualsiasi effetto speciale sui non morti o sulle creature che vivono al buio vulnerabili alla luce. *Luminescenza* può essere di colore blu, verde o viola, a seconda della scelta al momento del lancio. *Luminescenza* non provoca alcun danno agli oggetti o alle creature delineate dal suo bagliore.

MALEDIRE L'ACQUA

Scuola necromanzia [male]; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (2,5 kg d'argento del valore di 25 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio ampolla d'acqua toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)
Si infonde in un'ampolla d'acqua (0,5 litri) un flusso di energia negativa che la trasforma in acqua sacrilega (vedi Capitolo 6). L'acqua sacrilega danneggia gli esterni buoni allo stesso modo in cui l'acqua santa danneggia i non morti e gli esterni malvagi.

MANI BRUCIANTI

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 4,5 m

Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un cono di fiamme incandescenti si sprigiona dalle proprie dita. Ogni creatura nell'area delle fiamme subisce 1d4 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 5d4). I materiali infiammabili prendono fuoco se toccati dalla fiamma. Un personaggio può spegnere un oggetto che ha preso fuoco come azione di round completo.

MANO IN AIUTO

Scuola invocazione; **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 7,5 km
Effetto mano fantasma
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si crea l'immagine fantasma di una mano, che può essere inviata alla ricerca di una creatura nel raggio di 7,5 km. La mano richiama quella persona e la riconduce fino all'incantatore, se la persona è disposta a seguirla.

Quando l'incantesimo viene lanciato, la mano appare davanti a sè. Occorre quindi specificare una persona (o una creatura) descrivendola fisicamente, menzionando la razza, il sesso e l'aspetto, ma non fattori ambigui come il livello, l'allineamento o la classe. Quando la descrizione è completa, la mano parte alla ricerca del soggetto che corrisponde alla descrizione. La quantità di tempo che impiega nel trovarlo dipende dalla sua lontananza.

Distanza	Tempo impiegato
30 m o meno	1 round
300 m	1 minuto
1,5 km	10 minuti
3 km	1 ora
4,5 km	2 ore
6 km	3 ore
7,5 km	4 ore

Una volta che la mano ha trovato il soggetto, gli fa cenno di seguirla. Se la creatura accetta, la mano punta in direzione dell'incantatore, indicando la strada percorribile più diretta. La mano procede 3 metri davanti al soggetto, muovendosi a una velocità di 72 metri per round. Una volta condotto il soggetto all'incantatore, la mano scompare.

Il soggetto non è costretto a seguire la mano o ad agire in alcun modo particolare nei confronti dell'incantatore. Se sceglie di non seguirla, la mano continua a invitarlo per il resto della durata dell'incantesimo e poi scompare. Se l'incantesimo ha termine mentre il soggetto è in cammino per raggiungere l'incantatore, la mano scompare; spetterà al soggetto riuscire a trovarlo e a raggiungerlo con i suoi mezzi.

Se più di un soggetto nel raggio di 7,5 km corrisponde alla descrizione fornita, la mano si dirige verso quello più vicino. Se quella creatura si rifiuta di seguire la mano, la mano non va in cerca di un altro soggetto.

Se alla fine delle quattro ore di ricerca non è stato trovato alcun soggetto corrispondente alla descrizione entro 7,5 km, la mano fa ritorno, fa un gesto a palmo aperto (per indicare che non è stata trovata nessuna creatura) e scompare.

La mano fantasma non ha forma fisica. È invisibile a chiunque tranne all'incantatore e ai potenziali soggetti. Non può entrare in combattimento né eseguire alcuna altra impresa se non trovare il soggetto e condurlo all'incantatore. La mano non passa attraverso oggetti solidi, ma può infilarsi in fessure e piccole aperture. La mano non può viaggiare a più di 7,5 km dal punto in cui è comparsa quando è stato lanciato l'incantesimo.

MANO INTERPOSTA

Scuola invocazione [forza]; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un guanto morbido)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto mano di 3 m
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Mano interposta crea una mano magica Grande che compare tra sè e un proprio avversario. Questa mano fluttuante senza corpo si sposta in modo da rimanere sempre tra i due, indipendentemente da dove ci si muove o dai tentativi dell'avversario di aggirarla, offrendo così una copertura (+4 CA) contro quell'avversario. Nulla può ingannare la mano, che continua a spostarsi davanti al nemico incurante dell'*oscurità*, dell'invisibilità, della metamorfosi o di qualsiasi altro tentativo di nascondersi o mascherarsi. La mano, tuttavia, non insegue l'avversario.

Una *mano interposta* è lunga 3 metri ed è quasi altrettanto larga a dita aperte. Ha tanti punti ferita quanti ne ha l'incantatore in piena salute e ha CA 20 (+1 taglia, +11 naturale). Subisce danni come una creatura normale, ma gran parte degli effetti magici che non provocano danni non hanno effetto su di essa.

La mano non provoca mai attacchi di opportunità da parte degli avversari. Non è in grado di spingere attraverso un *muro di forza* o di entrare in un *campo antimagia*, ma subisce tutti gli effetti di un *muro prismatico* o di una *sfera prismatica*. La mano effettua tiri salvezza come quelli del suo incantatore.

Disintegrazione o un *dissolvi magie* effettuato con successo la distruggono.

Qualsiasi creatura che pesi fino a 1.000 kg e che tenti di farsi strada spingendo oltre la mano viene rallentata a metà della sua normale velocità. La mano non riesce a rallentare la velocità di una creatura che pesa più di 1.000 kg, ma continua comunque a influenzare i suoi attacchi.

Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento.

MANO MAGICA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 oggetto non magico incustodito che pesa fino a 2,5 kg
Durata concentrazione
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Puntando il dito verso un oggetto, si può sollevarlo e muoverlo a distanza a piacimento. Come azione di movimento, si può spostarlo fino a 4,5 metri in qualsiasi direzione, sebbene l'incantesimo finisca non appena la distanza fra sè e l'oggetto supera il raggio di azione dell'incantesimo.

MANO POSSENTE

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 6
Funziona come *mano interposta*, ma in questo caso la mano insegue e spinge via l'avversario che le è stato indicato. La mano ottiene un attacco di spingere a round e non provoca un attacco di opportunità. Il suo BMC per le prove di spingere usa il livello dell'incantatore invece del suo bonus di attacco base, con bonus +8 alla prova di Forza (punteggio 27), e un bonus per il fatto di essere Grande.

La mano si muove sempre assieme al nemico e lo spinge via fino alla massima distanza consentita; non ha limiti di movimento per questo scopo. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento. La mano impedisce agli avversari di avvicinarsi all'incantatore a meno che prima non abbiano avuto successo in un attacco di spingere, muovendo sia la mano che il bersaglio più vicini all'incantatore. Oppure alla mano può essere ordinato di interporsi, come *mano interposta*.

MANO SPETTRALE

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto una mano spettrale
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si materializza una mano spettrale e luminescente creata dalla stessa forza vitale dell'incantatore, in grado di spostarsi nella direzione desiderata, permettendo di trasmettere incantesimi a contatto a distanza di basso livello a una certa distanza. Lanciando l'incantesimo, si perdono 1d4 punti ferita che vengono restituiti quando l'incantesimo termina (anche se viene dissolto), ma non se la mano viene distrutta (questi punti ferita possono essere curati normalmente). Per tutta la durata dell'incantesimo, qualsiasi incantesimo a contatto a distanza di 4° livello o inferiore che si lanci può essere trasmesso dalla *mano spettrale*. L'incantesimo fornisce bonus +2 al tiro per colpire a contatto in mischia, e attaccare con la mano conta normalmente come un attacco. La mano colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. La mano non può attaccare ai fianchi come una creatura normale. Dopo che la mano ha trasmesso l'incantesimo, o se si allontana oltre il raggio di azione, se esce dalla propria visuale, torna al proprio fianco fluttuando nell'aria.

La mano è incorporea e non può quindi essere danneggiata dalle armi normali. Possiede eludere migliorato (danni dimezzati con un tiro salvezza su Riflessi fallito e nessun danno nel caso abbia successo), i bonus ai tiri salvezza dell'incantatore e una CA di almeno 22 (+8 taglia, +4 armatura naturale). Il modificatore di Intelligenza dell'incantatore è applicato alla CA della mano, come se fosse il suo modificatore di Destrezza. La mano possiede da 1 a 4 punti ferita, lo stesso numero che viene sottratto all'incantatore nel momento in cui la crea.

MANO STRINGENTE

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 7
Funziona come *mano interposta*, ma la mano è in grado di lottare con un nemico indicato. La *mano stringente* effettua un attacco di lottare per round. Questo attacco non provoca un attacco di opportunità. Il BMC e la DMC per le prove di lottare usano il livello dell'incantatore invece del suo bonus di attacco base, con bonus +10 per il suo punteggio di Forza (31), +1 per il fatto di essere di taglia Grande (la sua Destrezza è 10, cosa che non garantisce alcun bonus alla DMC). La mano blocca ma non ferisce le creature con cui lotta. Dirigere l'incantesimo contro un nuovo avversario è un'azione di movimento. La *mano stringente* può anche spingere un avversario usando i bonus sopra indicati, o può interporsi, come fa *mano interposta*.

MANO STRITOLATRICE

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 9
L'incantesimo funziona come *mano interposta*, tranne per il fatto che può interporsi, spingere o schiacciare un nemico a scelta come *mano stringente*. Il suo BMC e la DMC per le prove di lottare usano il livello dell'incantatore invece del suo bonus di attacco base, con bonus +12 per il punteggio di Forza della mano (35), +4 per essere di taglia Grande (la sua Destrezza è 10, il che non conferisce bonus alla DMC). La mano infligge 2d6+12 danni ad ogni prova di lotta effettuata con successo contro un avversario. La *mano stritolatrice* può anche essere diretta per spingere un bersaglio (come *mano possente*), usando gli stessi bonus indicati sopra; e può anche interporsi come *mano interposta*.

MANTELLO DEL CAOS

Scuola abiurazione [caotico]; **Livello** chierico 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un minuscolo reliquiario che vale almeno 500 mo)
Raggio di azione 6 m
Bersagli 1 creatura/livello entro un'esplosione del raggio di 6 m centrata su se stessi
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Un flusso casuale di colori circonda i soggetti, proteggendoli dagli attacchi, conferendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature legali e rendendo confuse le creature legali che li colpiscono. Questa abiurazione ha quattro effetti.

Primo, le creature protette ottengono bonus di deviazione +4 alla

CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dalla legge*, questo beneficio viene applicato a tutti gli attacchi, non solo a quelli condotti da creature legali.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi della legge e incantesimi lanciati da creature legali.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni e influenze mentali, proprio come *protezione dalla legge*.

Infine, se una creatura legale riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, l'attaccante rimane confuso per 1 round (un tiro salvezza su Volontà nega l'effetto, come per *confusione*, però contro la CD di *mantello del caos*).

MARTELLO DEL CAOS

Scuola invocazione [caotico]; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area esplosione del raggio di 6 m
Durata istantaneo (1d6 round); vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si scatena un flusso di potere caotico per punire i nemici. Il potere si manifesta sotto forma di un'esplosione multicolore di energia pulsante e turbinante. Solo le creature legali e neutrali (non quelle caotiche) subiscono gli effetti di questo incantesimo.

Si infliggono 1d8 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature legali (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, massimo 10d6 agli esterni legali) e le rallenta per 1d6 round come per l'incantesimo *lentezza*. Superare un tiro salvezza su Volontà dimezza i danni e nega l'effetto di *lentezza*. L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né legali né caotiche, le quali non sono nemmeno soggette a *lentezza*. Possono dimezzare ulteriormente i danni (riducendoli a un quarto) se superano un tiro salvezza su Volontà.

MESSAGGIO

Scuola trasmutazione [dipendente dal linguaggio]; **Livello** bardo 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un pezzetto di filo di rame)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersagli 1 creatura/livello
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si possono sussurrare messaggi e ricevere risposte sussurrate, con la probabilità che chi sta vicino senta il messaggio con una prova di Percezione con CD 25. Occorre puntare il dito verso ogni creatura che si vuole riceva il messaggio. Quando si sussurra, il messaggio è percepibile a tutte le creature bersaglio entro il raggio di azione. *Silenzio magico*, 30 cm di roccia, 2,5 cm di metallo comune (o una sottile lamina di piombo) o 90 cm di legno o detriti bloccano l'incantesimo. Il messaggio non deve necessariamente viaggiare in linea retta. Può aggirare una barriera, sempre che vi sia una via aperta fra sè e il bersaglio, e che la lunghezza del percorso compiuto rientri nel raggio di azione dell'incantesimo. Le creature che ricevono il messaggio possono sussurrare una risposta, che l'incantatore sente. Questo incantesimo trasmette suoni, non significati. Non trascende eventuali barriere linguistiche. Per pronunciare un messaggio, occorre muovere le labbra e sussurrare.

METAMORFOSI

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pezzo della creatura di cui si assume la forma)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 1 min/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Ci si trasforma un soggetto consenziente in una animale, un umanoide o in un elementale a propria scelta. L'incantesimo non ha effetto su creature non consenzienti, e i bersagli non influenzano la nuova forma assunta in alcun modo (a parte comunicare la forma che desiderano, verbalmente). Se la forma assunta prescelta è quella di un animale o bestia magica, l'incantesimo funziona come *forma ferina II*. Se la forma è quella di un elementale, l'incantesimo funziona come *corpo elementale I*. Se la forma è quella di un umanoide, l'incantesimo funziona come *alterare se stesso*. Il soggetto può scegliere di riprendere la sua forma normale con un'azione di round completo, fare ciò pone fine all'incantesimo per quel soggetto.

METAMORFOSI SUPREMA

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (mercurio, gomma arabica e fumo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto non magico fino a 2,7 m³
Durata vedi testo
Tiro salvezza Tempra nega (oggetto); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Funziona come *metamorfosi superiore*, ma trasforma un oggetto o una creatura in qualcos'altro. Potete usare questo incantesimo per trasformare tutti i generi di oggetto e creature in nuove forme, senza la limitazione di trasformare un vivente in un altro vivente. La durata dell'incantesimo dipende da quanto è stata radicale la trasformazione dallo stato normale allo stato incantato. Si può determinare la durata avvalendosi della tabella sottostante.

Il soggetto trasformato è:	Aumento del fattore durata*
Dello stesso regno (animale, vegetale, minerale)	+5
Della stessa specie (mammiferi, funghi, metalli ecc.)	+2
Della stessa taglia	+2
Relazione stretta (albero, ramoscello, etc.)	+2
Medesima Intelligenza o inferiore	+2

*Aggiungere tutto ciò che si applica. Controllare il totale nella tabella successiva.

Fattore durata	Durata	Esempio
0	20 minuti	Da sasso a umano
2	1 ora	Da marionetta a umano
4	3 ore	Da umano a marionetta
5	12 ore	Da lucertola a manticora
6	2 giorni	Da pecora a mantello
7	1 settimana	Da toporagno a manticora
9+	Permanente	Da manticora a toporagno

Se il bersaglio dell'incantesimo non ha punteggi di caratteristica fisica (Forza, Destrezza o Costituzione), questo incantesimo conferisce un punteggio base di 10 a ciascuna delle caratteristiche mancanti. Se il bersaglio non ha punteggi di caratteristica mentali, (Intelligenza, saggezza o Carisma), questo incantesimo conferisce un punteggio di 5 a queste caratteristiche. I danni subiti dalla nuova forma possono ferire o far morire la creatura mutata dall'incantesimo. In generale, i danni capitano quando la nuova forma viene cambiata usando forza fisica. Gli oggetti non magici non possono essere trasformati in oggetti magici, e gli oggetti magici non subiscono alcun effetto da questo incantesimo.

Questo incantesimo non può creare materiale di grande valore intrinseco come rame, argento, gemme, seta, oro, platino, mithral e adamantio. Inoltre, non può riprodurre le proprietà speciali del ferro freddo per superare la riduzione del danno di certe creature.

Questo incantesimo può anche essere usato per duplicare gli effetti di *metamorfosi funesta, metamorfosi superiore, carne in pietra, pietra in carne, trasmutare fango in roccia, trasmutare metallo in legno* o *trasmutare roccia in fango.*

METAMORFOSI FUNESTA

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata permanente
Tiro salvezza: Tempra nega, Volontà parziale, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi:** Sì

Come *forma ferina III,* ma permette di mutare il soggetto in un animale Piccolo o inferiore con non più di 1 DV. Se la nuova forma risultasse letale per la creatura, come trasformare una creatura terrestre in un pesce che non si trovi in acqua, il soggetto riceve bonus +4 al tiro salvezza.

Se l'incantesimo ha successo, il soggetto deve effettuare anche un tiro salvezza su Volontà. Se questo secondo tiro salvezza fallisce, la creatura perde le sue capacità straordinarie, soprannaturali e magiche, la capacità di lanciare incantesimi (se la possedeva), e guadagna l'allineamento, le capacità speciali e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma della sua nuova forma al posto dei propri. Mantiene comunque la sua classe e livello (o DV), così come tutti i benefici che ne derivano (come bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base e punti ferita). Conserva anche qualsiasi privilegio di classe (a parte il lancio di incantesimi) che non sia una capacità straordinaria, soprannaturale o magica.

Qualunque effetto di *metamorfosi* su un bersaglio viene automaticamente dissolto quando il bersaglio non riesce a resistere agli effetti di *metamorfosi funesta* e, fintanto che *metamorfosi funesta* resta in effetto, il bersaglio non può usare altri incantesimi di *metamorfosi* o effetti per assumere una nuova forma. Le creature incorporee o gassose sono immuni alla *metamorfosi* e una creatura del sottotipo mutaforma può ritornare alla sua forma naturale con un'azione standard.

METAMORFOSI SUPERIORE

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** mago/stregone 7

L'incantesimo funziona come *metamorfosi* tranne per il fatto che consente alle creature di assumere la forma di un drago o una creatura vegetale. Se si usa questo incantesimo per far assumere al bersaglio la forma di un animale o di una bestia magica, funziona come *forma ferina IV.* Se la forma è di un elementale, funziona come *corpo elementale III.* Se è quella di un umanoide, funziona come *alterare se stesso.* Se la forma è quella di una pianta, funziona come *forma di vegetale II.* Se è quella di un drago, funziona come *forma di drago I.* Il soggetto può nuovamente assumere la sua forma normale come azione di round completo; questo pone fine all'incantesimo.

MIRACOLO

Scuola invocazione; **Livello** chierico 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S; vedi testo
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio, Effetto o Area vedi testo
Durata vedi testo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un *miracolo* non può essere richiesto specificamente. Si stabilisce quel che si desidera che avvenga, e si richiede alla propria divinità (o alla potenza a cui si rivolgono le preghiere per ottenere incantesimi) di intervenire.

Un *miracolo* può fare una delle seguenti cose:

- Duplicare qualsiasi incantesimo da chierico fino all'8° livello.
- Duplicare qualsiasi incantesimo da chierico fino al 7° livello.
- Annullare gli effetti dannosi di certi incantesimi, come *demenza* o *regressione mentale.*
- Ottenere qualsiasi effetto il cui livello di potere sia in linea con gli effetti sopra descritti.

Diversamente, un chierico può fare una richiesta molto potente. Lanciare un *miracolo* così potente costa al chierico 25.000 mo in polvere di diamanti a causa delle potenti energie divine coinvolte. Esempi di *miracoli* particolarmente potenti potrebbero includere i seguenti:

- Cambiare le sorti di una battaglia a proprio favore rianimando gli alleati caduti affinché continuino a combattere.
- Farsi trasportare con i propri alleati e con tutto l'equipaggiamento da un piano all'altro attraverso le barriere planari verso

un luogo specifico senza possibilità di errore.
- Proteggere una città da un terremoto, da un'eruzione vulcanica, da un'inondazione o da qualche altro disastro naturale.

In ogni caso, una richiesta che va contro la natura (o l'allineamento) della divinità viene rifiutata.

Un incantesimo duplicato consente normalmente tiri salvezza e resistenza agli incantesimi, ma la CD dei tiri è quella di un incantesimo di 9° livello. Quando un *miracolo* duplica un incantesimo con una componente materiale con un costo superiore alle 100 mo, bisogna procurarsi quella componente.

MIRAGGIO ARCANO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Area un cubo con spigolo di 6 m/livello (S)
Durata concentrazione +1 ora/livello (I)

L'incantesimo funziona come *terreno illusorio*, tranne per il fatto che permette di far apparire un'area diversa da come realmente è. L'illusione include elementi sonori, visivi, tattili e olfattivi. A differenza di *terreno illusorio*, l'incantesimo può alterare l'aspetto delle strutture (o aggiungerle se non ci sono). Però, non può camuffare, nascondere o aggiungere creature (sebbene le creature entro l'area potrebbero cercare di nascondersi nell'illusione come se cercassero di farlo in un luogo vero).

MODELLARE SUONO

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura o 1 oggetto/livello, due dei quali non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Si possono modificare i suoni emessi dagli oggetti o dalle creature e si è in grado di creare suoni dove non ce ne sono, soffocare altri suoni, o trasformare i suoni in suoni diversi. Tutte le creature e gli oggetti che ne subiscono l'effetto devono essere trasformati nello stesso modo. Una volta che la trasformazione è compiuta, non è possibile cambiarla.

Si può cambiare la natura dei suoni ma non creare parole con cui non si è familiari. Se la propria voce viene radicalmente modificata non si è in grado di lanciare incantesimi con componente verbale.

MODIFICARE MEMORIA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 4
Tempo di lancio 1 round; vedi testo
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata permanente
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si entra nella mente di un soggetto e si modificano fino a 5 minuti della sua memoria in uno dei modi seguenti:

- Si elimina dalla sua memoria qualsiasi traccia di un avvenimento a cui il soggetto ha assistito di persona. Questo incantesimo non può negare *charme, costrizione/cerca, suggestione* o altri incantesimi simili.
- Si permette al soggetto di ricordare perfettamente un evento a cui ha assistito veramente.
- Si cambiano i dettagli di un evento a cui il soggetto ha assistito veramente.
- Si impianta nella mente del soggetto ricordi di un avvenimento a cui non ha mai assistito.

Per lanciare questo incantesimo, occorre 1 round. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, si può procedere con l'incantesimo passando fino a 5 minuti (un lasso di tempo pari a quanto tempo si ha intenzione di modificare nella sua memoria) visualizzando i ricordi che si desidera alterare nel soggetto. Se la concentrazione viene disturbata o se il soggetto finisce fuori dal raggio di azione prima che la visualizzazione sia stata portata a termine, l'incantesimo è perduto.

Una modifica della memoria non influenza necessariamente le azioni del soggetto, specialmente se in contraddizione con le sue inclinazioni naturali. Un ricordo modificato in modo illogico, viene liquidato come un brutto sogno o un ricordo frutto di una sbornia.

MOMENTO DI PRESCIENZA

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello o finché non viene scaricato

L'incantesimo conferisce un sesto senso. Una sola volta nel corso della durata dell'incantesimo, si può decidere di utilizzare questo effetto. L'incantesimo conferisce un bonus cognitivo uguale al proprio livello dell'incantatore (massimo +25) ad un singolo tiro per colpire, una prova di manovra in combattimento, prova di caratteristica o di abilità contrapposta, o tiro salvezza. In alternativa, si può applicare il bonus cognitivo alla propria CA contro un singolo attacco (anche se si è impreparati). L'attivazione dell'effetto non richiede un'azione; lo si può anche attivare durante il turno di un altro personaggio, se necessario. Si deve però scegliere di impiegare il *momento di prescienza* prima di compiere il tiro che si vuole modificare e, una volta usato, l'incantesimo termina. Non si può attivare su di sè più di un *momento di prescienza* alla volta.

MOVIMENTI DEL RAGNO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un ragno vivo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata

Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Il soggetto può scalare, spostarsi su superfici verticali oppure camminare sui soffitti, esattamente come un ragno. La creatura, che ne subisce l'effetto deve avere le mani libere per arrampicarsi in questo modo. Il soggetto ottiene una velocità di scalare di 6 metri e bonus razziale +8 sulle prove di Scalare; inoltre, non ha bisogno di effettuare prove di Scalare per muoversi su una superficie verticale od orizzontale (anche se a testa in giù). Una creatura soggetta a *movimenti del ragno* mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) mentre si arrampica, e gli avversari non ottengono alcun bonus speciale per i loro attacchi contro di essa. Tuttavia, mentre si arrampica non può compiere alcuna azione di corsa.

MUOVERE IL TERRENO

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** druido 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio vedi testo
Componenti V, S, M (argilla, terriccio e sabbia e una lama di ferro)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area terreno smosso in un'area quadrata con lato di 225 m e una profondità fino a 3 m (S)
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Muovere il terreno è in grado di smuovere cumuli di terra (argilla, terriccio, sabbia), far crollare argini, muovere collinette, spostare dune di sabbia e così via.

In nessun caso è possibile spostare formazioni rocciose o farle crollare. Le dimensioni dell'area soggetta all'incantesimo determinano il tempo di lancio. Per ogni quadrato con il lato di 45 metri (fino a 3 metri di profondità) sono necessari 10 minuti di tempo di lancio. Per spostare la superficie massima, 225 metri × 225 metri, occorrono 4 ore e 10 minuti.

Questo incantesimo non rompe la superficie del terreno con violenza. La copre invece di creste e avvallamenti, mentre il terreno reagisce con la fluidità di un ghiacciaio fino a ottenere il risultato desiderato. Gli alberi, le strutture, le formazioni rocciose e così via non ne subiscono l'effetto, se non per i cambiamenti di elevazione e di topografia.

Questo incantesimo non può essere usato per scavare tunnel, e solitamente è troppo lento per intrappolare o seppellire creature. Viene solitamente usato per scavare o riempire fossati o per modificare le caratteristiche del terreno prima di una battaglia.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature di terra.

MURO DI FERRO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un frammento di una lamina di ferro e polvere d'oro del valore di 50 mo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro di ferro la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m/livello; vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Si è in grado di creare una parete di ferro verticale che sorge dal nulla. La parete può essere usata per chiudere un passaggio o un varco, in quanto la barriera di ferro può inserirsi in qualsiasi materiale non vivente circostante, se la sua area lo consente. La parete non può essere evocata in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto. La superficie della parete deve essere sempre piatta, ma si possono adattare i suoi contorni in modo che aderiscano allo spazio circostante disponibile.

Il muro di ferro è spesso 2,5 cm ogni 4 livelli dell'incantatore. È possibile raddoppiare l'area di estensione del muro dimezzando il suo spessore. Ogni quadrato con il lato di 1,5 metri del muro ha 30 punti ferita ogni 2,5 cm di spessore e durezza 10. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita, quella sezione viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD della sua prova di Forza è 25 + 2 ogni 2,5 cm di spessore.

Se lo si desidera, il muro può comparire verticalmente e appoggiato a una superficie piatta, ma non attaccato ad essa, in modo che sia possibile spingerlo e fare in modo che cadendo schiacci le creature dall'altra parte. Se nessuno spinge il muro, tuttavia, c'è una probabilità del 50% che la barriera cada nella direzione opposta. Le creature possono spingere il muro in una direzione precisa, invece che farlo cadere a caso. Una creatura deve superare una prova di Forza con CD 40 per riuscire a spingerlo con successo. Le creature che vogliono sfuggire alla caduta e che abbiano lo spazio per farlo devono superare un tiro salvezza su Riflessi. Le creature di taglia Grande o inferiore che falliscono il tiro subiscono 10d6 danni; il muro non può schiacciare creature di taglia Enorme o superiore.

Come un normale muro di ferro, la barriera è soggetta agli effetti della ruggine, dell'usura e di ogni altro agente naturale.

Il ferro creato da questo incantesimo non è adatto all'uso per creare altro oggetti e non può essere venduto.

MURO DI FORZA

Scuola invocazione [forza]; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (quarzo in polvere)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto muro la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m/livello
Durata 1 round /livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Un incantesimo *muro di forza* crea una parete invisibile di forza. La parete non è in grado di muoversi, ma è immune agli attacchi di ogni tipo ed è totalmente invulnerabile a gran parte degli incantesimi, compreso *dissolvi magie*, anche se *disgiunzione arcana* può dissolverlo. Subisce normali danni dagli incantesimi, anche se *disintegrazione* lo distrugge immediatamente. Le armi e le capacità soprannaturali possono danneggiarlo anche se ha durezza 30 e un numero di punti ferita pari a 20 per livello dell'incantatore. Il contatto con una *verga della cancellazione* o una *sfera annientatrice* lo distruggono immediatamente.

Gli incantesimi e le armi a soffio non sono in grado di oltrepassare il muro in nessuna direzione, anche se *porta dimensionale*, *teletra-*

sporto e altri effetti simili possono condurre oltre la barriera. Il muro blocca sia le creature materiali che quelle eteree (anche se le creature eteree sono in grado di aggirare la parete fluttuando sotto o sopra di essa, attraversando pavimenti e soffitti materiali). Gli attacchi con lo sguardo funzionano anche attraverso il muro di forza.

Si può plasmare la parete in un piano liscio verticale la cui area sia fino a un quadrato con il lato di 3 metri per livello. Il *muro di forza* deve essere continuo e integro al momento della sua creazione. Se la sua superficie viene spezzata da qualche oggetto o qualche creatura, l'incantesimo fallisce.

Muro di forza può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

MURO DI FUOCO

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** druido 5, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un pezzetto di fosforo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto un velo di fiamme opache lungo fino a 6 m/livello oppure un anello di fuoco con un raggio fino a 1,5 m ogni 2 livelli; entrambe le forme dell'altezza di 6 m
Durata concentrazione + 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Una barriera immobile di fiamme violacee crepitanti si materializza sul posto. Un lato della barriera, a propria scelta, emana ondate di calore che infliggono 2d4 danni da fuoco alle creature entro 3 metri e 1d4 danni a quelle tra i 3 metri e i 6 metri. Il muro infligge questi danni quando appare e nel proprio turno ad ogni round a tutte le creature nell'area. Inoltre, il muro infligge 2d6 danni +1 danno da fuoco per livello dell'incantatore (massimo +20) a qualsiasi creatura che lo attraversa. Alle creature non morte il muro infligge danni raddoppiati.

Se si invoca il muro in modo che compaia in un punto dove sono presenti delle creature, ogni creatura subisce i danni come se stesse tentando di attraversarlo. Se un segmento di 1,5 metri del muro subisce 20 o più danni da freddo in 1 round, quel segmento scompare. (Non si devono dividere i danni da freddo per 2, come si fa normalmente con gli oggetti.)

Muro di fuoco può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Un *muro di fuoco* permanente che viene estinto a causa dei danni da freddo diventa inattivo per 10 minuti, poi si riforma normalmente.

MURO DI GHIACCIO

Scuola invocazione [freddo]; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un frammento di quarzo o di roccia cristallina)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto un piano di ghiaccio ancorato, fino a un quadrato con lato di 3 m/livello o una semisfera di ghiaccio con un raggio fino a 90 cm + 30 cm/livello
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Riflessi nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo crea un piano ancorato o una semisfera di ghiaccio, in base alla versione scelta. Un *muro di ghiaccio* non può formarsi in un'area che sia già occupata da oggetti fisici o da creature, e la sua superficie deve essere liscia e integra al momento della creazione. Qualsiasi creatura adiacente al muro nel momento in cui viene creato può tentare un tiro salvezza su Riflessi per distruggere il muro mentre si forma. Un tiro salvezza riuscito indica che l'incantesimo fallisce automaticamente. Il fuoco è in grado di fondere un *muro di ghiaccio* e infligge danni pieni al muro (invece di essere dimezzati, come nel caso di danni da fuoco sugli oggetti). Fondere improvvisamente il *muro di ghiaccio* genera un'enorme nuvola di vapore che dura 10 minuti.

Piano di ghiaccio: Appare una solida lastra di ghiaccio compatto dello spessore di 2,5 cm per livello dell'incantatore. Il muro copre fino a un quadrato con lato di 3 metri per livello dell'incantatore (quindi un mago di 10° livello può creare un *muro di ghiaccio* lungo 30 metri e alto 3 metri, oppure uno lungo 15 metri e alto 6 metri, o qualche altra combinazione di lunghezza e altezza che non superi i 90 m^2). Può essere orientato in qualsiasi modo, purché sia ancorato. Un muro verticale ha solo bisogno di essere ancorato a terra, mentre uno orizzontale o inclinato invece deve essere ancorato a qualcosa alle sue due estremità.

Ogni quadrato con lato di 3 metri del muro ha 3 punti ferita ogni 30 cm di spessore. Le creature possono colpire il muro automaticamente. Una sezione di muro i cui punti ferita calano a 0 viene infranta. Se una creatura cerca di rompere il muro con un singolo attacco, la CD per la prova di Forza è 15 + il livello dell'incantatore.

Anche se il muro è rotto, resta comunque una lamina di aria gelida. Qualunque creatura che la attraversa (incluso chi ha rotto il muro) subisce 1d6 danni da freddo + 1 danno per livello dell'incantatore (senza tiro salvezza).

Semisfera: Il muro prende la forma di una semisfera il cui raggio massimo è di 90 cm + 30 cm per livello dell'incantatore. Aprire un varco nella semisfera è difficile quanto nel piano di ghiaccio, ma non infligge danni a quanti attraversano il varco.

MURO DI PIETRA

Scuola evocazione (creazione) [terra]; **Livello** chierico 5, druido 6, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un piccolo blocco di granito)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro di pietra la cui area è fino a un quadrato con lato di 1,5 m/livello (F)
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo crea un muro di roccia che si fonde alle superfici rocciose circostanti. Il *muro di pietra* è spesso 2,5 cm ogni 4 livelli dell'incantatore e ampio fino a un quadrato con lato di 15 metri per livello. Si può raddoppiare la sua estensione dimezzandone lo spessore. Il muro non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio di una creatura o di un altro oggetto.

A differenza di un *muro di ferro*, è possibile creare un *muro di pietra* in qualsiasi forma si desideri. Il muro creato non ha bisogno di essere verticale, né di poggiare su nessun fondamento solido; deve tuttavia fondersi ed essere solidamente sostenuto da altre rocce già esistenti. Può essere usato, ad esempio, per creare un ponte o una rampa attraverso un baratro. Per questo scopo, se l'arco da coprire è più ampio di 6 metri, il muro deve avere forma arcuata ed essere sostenuto da speroni rocciosi, nel qual caso l'area dell'incantesimo necessita di essere dimezzata.

Come ogni altro muro di pietra, anche questo può essere distrutto da *disintegrazione* o da altri mezzi normali come la demolizione e lo sfondamento. Ogni quadrato del muro con lato di 15 metri ha 15 punti ferita ogni 2,5 cm di spessore e durezza 8. Se una sezione del muro raggiunge 0 punti ferita viene infranta. Se una creatura tenta di aprire un varco nel muro con un singolo attacco, la CD per la sua prova di Forza è di 20 + 2 ogni 2,5 cm di spessore.

È possibile, anche se difficile, intrappolare avversari mobili entro o sotto un *muro di pietra*, purché il muro venga plasmato in modo da bloccare eventuali creature. Le creature possono evitare l'imprigionamento superando un tiro salvezza su Riflessi.

MURO DI SPINE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** druido 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro di arbusti spinosi, fino a un cubo con spigolo di 3 m/livello (F)
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

L'incantesimo *muro di spine* crea una barriera di arbusti intrecciati molto flessibili e resistenti, dotati di spine acuminate lunghe quanto un dito di un umano. Se una creatura viene spinta nel muro o tenta di attraversarlo subisce danni taglienti per ogni round di movimento pari a 25 meno la CA della creatura. I bonus di Destrezza e i bonus di schivare alla CA non devono essere conteggiati in questo calcolo (le creature con una CA pari o superiore a 25, senza considerare i bonus di Destrezza e di schivare, non subiscono alcun danno dal contatto con il muro).

Si può creare un muro spesso fino a 1,5 metri, il che permette di dargli una qualsiasi forma composta da un numero di blocchi di 3 × 3 × 1,5 metri pari al doppio del proprio livello dell'incantatore. Anche se questo non comporta nessun effetto sui danni inflitti dalle spine,

le creature che tentano di aprire un varco nel muro impiegano molto meno tempo ad aprirsi una via attraverso la barriera.

Una creatura che tenta di attraversarlo lentamente deve superare una prova di Forza come azione di round completo. Per ogni 5 punti con cui la prova supera 20, la creatura si muove di 1,5 metri (fino a una distanza massima pari alla sua normale velocità sul terreno). Naturalmente questi tentativi di movimento infliggono i danni delle spine nella maniera descritta sopra. Una creatura intrappolata nel groviglio di spine può decidere di rimanere immobile per non subire ulteriori danni.

Qualsiasi creatura che si trovi nell'area dell'incantesimo quando il muro viene evocato subisce i relativi danni come se avesse tentato di entrarvi e vi fosse rimasta intrappolata. Per scappare, deve aprirsi la strada spingendo o attendere che l'incantesimo termini. Le creature dotate della capacità di attraversare aree intricate senza subire danni possono oltrepassare un *muro di spine* alla loro normale velocità senza subire alcun danno.

È possibile aprire un varco in un muro di spine usando con cautela armi appuntite. Falciare gli arbusti spinosi crea un passaggio sicuro profondo 30 cm ogni 10 minuti di lavoro. Il fuoco normale non ha effetto sulla barriera, mentre il fuoco magico brucia tutta la barriera nel giro di 10 minuti.

MURO DI VENTO

Scuola invocazione [aria]; **Livello** chierico 3, druido 3, ranger 2, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un piccolo ventaglio e una piuma esotica)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto muro lungo fino a 3 m/livello e alto 1,5 m/livello (F)
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si forma una cortina di vento verticale e invisibile, spessa 60 cm e di considerevole forza. È un'esplosione roboante abbastanza forte da spazzare via qualsiasi uccello più piccolo di un'aquila o da strappare via fogli di carta e materiali simili dalle mani di un individuo colto di sorpresa. (Un tiro salvezza su Riflessi permette al soggetto di mantenere la presa sull'oggetto). Le creature volanti di taglia Minuscola e Piccola non sono in grado di attraversare la barriera. Oggetti non assicurati e lembi di vestiti volano in alto quando vengono investiti da un *muro di vento*. Frecce e quadrelli vengono deviati verso l'alto e mancano il bersaglio, mentre qualsiasi altra arma a distanza normale che attraversa il muro ha una probabilità del 30% di mancare il bersaglio. (Un grosso macigno scagliato da un gigante, una macchina da assedio e altre grosse armi a distanza non ne subiscono l'effetto). I gas, molte delle armi a soffio gassose e le creature in forma gassosa non possono attraversare la barriera (la barriera tuttavia non può nulla contro le creature incorporee).

Il muro deve essere verticale, ma si può dargli forma in qualsiasi percorso continuo lungo il terreno a piacimento. È possibile creare una barriera cilindrica o quadrata per proteggere un punto specifico da ogni lato.

MURO ILLUSORIO

Scuola illusione (finzione); **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto immagine di 30 cm x 3 m x 3 m
Durata permanente
Tiro salvezza Volontà dubita (se si interagisce); **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo crea l'illusione di un muro, un pavimento, un soffitto o una superficie simile. Appare assolutamente reale se viene osservato, ma gli oggetti fisici vi passano attraverso senza difficoltà. Quando l'incantesimo viene usato per nascondere fosse, trappole o porte normali, qualsiasi metodo di individuazione che non sia basato sulla vista funziona normalmente. Toccare o esplorare la superficie ne rivela la vera natura, anche se non ne provoca la sparizione. Sebbene l'incantatore possa vedere attraverso il *muro illusorio* le altre creature non possono, perfino se superano il loro tiro salvezza su Volontà (non si rendono conto che non è reale).

MURO PRISMATICO

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto muro largo 120 cm/livello, alto 60 cm/livello
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** vedi testo

Muro prismatico crea una parete verticale e opaca: una superficie di luce splendente e multicolore che protegge da qualsiasi forma di attacco. Il muro risplende dei sette colori fondamentali, ognuno dei quali ha un potere e uno scopo distinti. Il muro è immobile e si può attraversarlo e rimanergli accanto senza danni. Tuttavia, qualsiasi altra creatura con meno di 8 DV che si trovi entro 6 metri dal muro viene accecata dalla brillantezza dei colori per 2d4 round, se guarda verso il muro.

Le massime proporzioni del muro sono 120 cm in larghezza per livello dell'incantatore e 60 cm in altezza per livello dell'incantatore. Un incantesimo *muro prismatico* che viene lanciato per materializzarlo in un'area dove c'è già una creatura viene spezzato, sprecando l'incantesimo.

Ogni colore del muro ha un effetto speciale. La tabella corrispondente mostra i sette colori nell'ordine in cui appaiono, il loro effetto sulle creature che tentano di attaccare l'incantatore o di attraversare il muro, e la magia necessaria a negare ogni colore.

Il muro può essere distrutto, colore per colore, in ordine consecutivo, lanciando gli incantesimi specificati sul muro stesso; comunque, occorre abbattere il primo colore prima che il secondo possa subire alcun danno, e così via. Una *verga della cancellazione* o un incantesimo *disgiunzione arcana* distruggono il *muro prismatico*, ma un *campo antimagia* non riesce a penetrarvi. *Dissolvi magie* e *dissolvi magie superiore* possono essere usati solo una volta che tutti gli altri

Muro Prismatico

Ordine	Colore	Effetto del colore	Negato da
1°	Rosso	Blocca tutte le armi a distanza non magiche. Infligge 20 danni da fuoco (TS su Riflessi dimezza).	*Cono di freddo*
2°	Arancione	Blocca tutte le armi a distanza magiche. Infligge 40 danni da acido (TS su Riflessi dimezza).	*Folata di vento*
3°	Giallo	Blocca veleni, gas e pietrificazione. Infligge 80 danni da elettricità (TS su Riflessi dimezza).	*Disintegrazione*
4°	Verde	Blocca le armi a soffio. Veleno (frequenza: 1/rd. per 6 rd.; eff. iniz.: morte, eff. sec.: 1 Cos/rd.; cura 2 TS su Tempra consecutivi).	*Passapareti*
5°	Blu	Blocca divinazione e attacchi mentali. Trasforma in pietra (TS su Tempra nega).	*Dardo incantato*
6°	Indaco	Blocca tutti gli incantesimi. TS su Volontà per non subire demenza (come per l'incantesimo *demenza*).	*Luce diurna*
7°	Viola	Campo di energia che distrugge tutti gli oggetti ed effetti.* Le creature vengono mandate su un altro piano (TS su Volontà nega).	*Dissolvi magie* o *dissolvi magie superiore*

* L'effetto viola rende gli effetti speciali degli altri sei colori superflui, ma sono stati ugualmente inclusi visto che certi oggetti magici possono creare effetti prismatici un colore alla volta, e che la resistenza agli incantesimi potrebbe rendere alcuni colori inefficaci (vedi sopra).

colori sono stati distrutti. La resistenza agli incantesimi è efficace contro *muro prismatico*, ma la prova di livello dell'incantatore deve essere ripetuta per ciascuno dei colori presenti.

Muro prismatico può essere reso permanente con l'incantesimo *permanenza*.

NASCONDERSI AGLI ANIMALI

Scuola abiurazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti S, FD
Raggio di azione contatto
Bersagli 1 creatura toccata/livello
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì

Gli animali non possono percepire la creatura protetta. Perfino capacità straordinarie o extrasensoriali come fiuto, percezione cieca, percezione tellurica e vista cieca non sono in grado di rilevare le creature protette. Gli animali agiscono semplicemente come se la creatura protetta non fosse presente. Se un personaggio protetto tocca un animale o attacca una qualunque creatura, fosse anche con un incantesimo, l'incantesimo ha termine per tutti coloro che vi erano soggetti.

NASCONDERSI AI NON MORTI

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersagli 1 creatura toccata/livello
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

La creatura sotto l'effetto di questo incantesimo non può essere vista, udita o fiutata dai non morti. Anche le capacità sensoriali soprannaturali come fiuto, percezione cieca, vista cieca, e percezione tellurica non sono in grado di individuare o localizzare una creatura così protetta. I non morti privi di intelligenza come scheletri o zombi, ne subiscono automaticamente l'effetto e agiscono come se il bersaglio non fosse presente. I non morti dotati di Intelligenza hanno invece diritto ad un singolo tiro salvezza su Volontà. In caso di fallimento, non riescono a percepire nessuna delle creature protette da questo incantesimo. Se hanno però ragione di sospettare la presenza di nemici nell'area, possono comunque tentare di cercarli o di colpirli.

Se una delle creature sotto l'effetto di questo incantesimo tenta di incanalare energia positiva, scacciare o comandare i non morti, se tocca un non morto o attacca una qualunque creatura (anche con un incantesimo), questo incantesimo ha termine per tutti i riceventi.

NEBBIA ACIDA

Scuola evocazione (creazione) [acido]; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (piselli in polvere e uno zoccolo animale)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto la nebbia si propaga in un raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Nebbia acida genera una massa ribollente di vapori nebulosi simili a quelli prodotti da un incantesimo *nebbia solida*. Oltre a rallentare le creature e ad oscurare la visuale, i vapori di questo incantesimo sono particolarmente acidi. Ad ogni round nel proprio turno, a partire da quando l'incantesimo viene lanciato, la nebbia infligge 2d6 danni da acido ad ogni creatura ed agli oggetti che si trovano al suo interno.

NEBBIA MENTALE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5, mago/stregone 5

Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto nebbia in una propagazione del raggio di 6 m, altezza di 6 m
Durata 30 minuti e 2d6 round; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Nebbia mentale produce un banco di nebbia sottile in grado di indebolire la resistenza mentale di coloro che sono presi all'interno. Le creature all'interno della nebbia mentale subiscono penalità –10 a tutte le prove di Saggezza e ai tiri salvezza su Volontà. (Una creatura che supera il suo tiro salvezza non ne subisce l'effetto e non deve effettuare ulteriori tiri salvezza, anche se rimane all'interno della nebbia). Le creature soggette all'incantesimo subiscono la penalità fino a quando rimangono all'interno della nebbia, e per 2d6 round dopo che ne sono uscite. Il banco di nebbia dura 30 minuti (oppure finché non viene disperso dal vento).

Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round.

La nebbia è sottile e non ostacola la visibilità.

NEBBIA SOLIDA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 4
Componenti: V, S, M (piselli e uno zoccolo di animale in polvere)
Durata 1 minuto/livello
Resistenza agli incantesimi no
L'incantesimo funziona come *nube di nebbia*, ma oltre ad oscurare la visuale, la *nebbia solida* è talmente fitta che impedisce quasi i movimenti. Qualsiasi creatura provi a muoversi al suo interno avanzerà a velocità dimezzata, indipendentemente dalla sua velocità normale, e tutti i suoi tiri per colpire e per i danni in mischia subiscono penalità –2. Questi vapori impediscono efficaci attacchi con armi a distanza (a parte i raggi magici e simili). Una creatura o un oggetto che cade nella *nebbia solida* è rallentato, al punto tale che ogni 3 metri di vapori attraversati dalla creatura o dall'oggetto riducono i danni da caduta di 1d6. Una creatura non può fare un passo di 1,5 metri mentre si trova all'interno di *nebbia solida*. *Nebbia solida*, e gli effetti che funzionano come *nebbia solida*, non si cumulano gli uni con gli altri ai fini di rallentare il movimento o di conferire penalità all'attacco.

A differenza della nebbia normale, solo un vento molto forte (46,5 o più km/h) riesce a disperdere questi vapori, e impiega solo 1 round.

Nebbia solida può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Una *nebbia solida* permanente che viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

NEUTRALIZZA VELENO

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 4, chierico 4, druido 3, paladino 4, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (carbone)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto fino a 27 dm³/livello toccato
Durata istantaneo o 10 minuti/livello; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)
Si elimina qualunque tipo di veleno nella creatura o nell'oggetto toccato. Se il bersaglio è una creatura, occorre effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro la CD di ciascun veleno che affligge il bersaglio. Il successo significa che il veleno è neutralizzato.

Una creatura avvelenata non subisce più alcun effetto collaterale dal veleno, e qualunque effetto temporaneo ha termine, ma l'incantesimo non inverte effetti istantanei come i danni ai punti ferita, i danni temporanei alle caratteristiche o gli effetti che non scompaiono da soli.

Invece, questo incantesimo può neutralizzare il veleno in una creatura velenosa o in un oggetto per 10 minuti per livello, a propria scelta. Se viene lanciato su una creatura, la creatura riceve la possibilità di effettuare un tiro salvezza su Volontà per negarne l'effetto.

NINNA NANNA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area creature viventi in un esplosione del raggio di 3 m
Durata concentrazione + 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Qualsiasi creatura nell'area di effetto che fallisce un tiro salvezza su Volontà diventa assonnata e distratta, subendo penalità –5 alle prove di Percezione, e penalità –2 ai tiri salvezza su Volontà contro gli effetti di sonno mentre l'incantesimo è in effetto. *Ninna nanna* dura finché ci si concentra, più 1 round per livello dell'incantatore.

NON MORTO A MORTO

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 6, mago/stregone 6
Componenti: V, S, M/FD (diamante del valore di almeno 500 mo)
Area diverse creature non morte in un'esplosione del raggio di 12 m
Tiro salvezza Volontà nega
Funziona come *cerchio di morte*, con la differenza che questo incantesimo distrugge le creature non morte come sopra specificato.

NUBE DI NEBBIA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** druido 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto nebbia in una propagazione del raggio di 6 m e alta 6 m
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Dal punto indicato scaturisce ribollendo una banco di nebbia. La nebbia oscura ogni visuale, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Una creatura che si trova entro un raggio di 15 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature che si trovano oltre i 15 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio,

e chi attacca non è in grado di usare la sua vista per localizzare il bersaglio).

Un vento moderato (16,5 o più km/h) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31,5 o più km/h) la disperde in 1 round.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

NUBE INCENDIARIA

Scuola evocazione (creazione) [fuoco]; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area nube in una propagazione di 6 m di raggio e alta 6 m
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi dimezza, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi**: no

L'incantesimo crea una fitta nube di fumo e tizzoni ardenti. Il fumo oscura la visuale come una *nube di nebbia*. Inoltre, il materiale incandescente che contiene infligge 6d6 danni da fuoco a qualunque cosa vi si trovi all'interno ad ogni round nel proprio turno. Tutti i bersagli possono dimezzare i danni superando un tiro salvezza su Riflessi ogni round.

Come nel caso dell'incantesimo *nube mortale*, il fumo si allontana alla velocità di 3 metri per round. Si deve calcolare la nuova propagazione del fumo ad ogni round in base al suo nuovo punto d'origine, che è a 3 metri di distanza da dove ci si trovava al momento del lancio. Concentrandosi, si può spostarla fino a 18 metri per round. Se una parte della nube arriva ad estendersi oltre il raggio di azione massimo, essa si dissipa diventando innocua riducendo la propagazione che avrebbe potuto raggiungere in seguito.

Come nel caso di *nube di nebbia*, il vento è in grado di disperdere il fumo, e questo incantesimo non può essere lanciato sott'acqua.

NUBE MALEODORANTE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un uovo marcio e alcune foglie di cavolo puzzolenti)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto nube in una propagazione di 6 m di raggio e alta 6 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Nube maleodorante crea un banco di nebbia, simile a quello creato da *nube di nebbia*, eccetto che i suoi vapori sono nauseanti. Le creature viventi all'interno della nube sono nauseate. Questa condizione dura finché la creatura rimane all'interno della nube, e per 1d4+1 round dopo che ne è uscita. (Tirare separatamente per ogni personaggio nauseato).

Chi supera il tiro salvezza ma rimane all'interno della nube deve continuare ad effettuarlo ogni round nel turno dell'incantatore.

Nube maleodorante può essere reso permanente con *un incantesimo permanenza*. Una *nube maleodorante* permanente che viene dispersa dal vento si riforma in 10 minuti.

NUBE MORTALE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto nube in una propagazione di 6 m di raggio e alta 6 m
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo genera un banco di nebbia, simile a *nube di nebbia,* tranne per il fatto che i suoi vapori sono giallo verdastri e velenosi. Uccidono automaticamente qualunque creatura vivente fino a 3 DV (senza tiro salvezza). Una creatura vivente che abbia da 4 a 6 DV viene uccisa se non supera un tiro salvezza su Tempra (nel qual caso subisce 1d4 danni a Costituzione ad ogni round nel turno dell'incantatore, mentre si trova nella nube).

Una creatura vivente con 6 o più DV subisce 1d4 danni a Costituzione nel turno dell'incantatore ogni round mentre si trova nella nube (superare un tiro salvezza su Tempra dimezza questo danno). Trattenere il fiato non serve, ma le creature immuni al veleno non sono danneggiate da questo incantesimo.

Diversamente da *nube di nebbia*, la *nube mortale* si allontana per 3 m a round, rotolando lungo il terreno.

Ipotizzate lo spostamento della nube ad ogni round sulla base del suo nuovo punto di origine, che è 3 metri più lontano dal punto di origine dove era stato lanciato l'incantesimo.

Dato che i suoi vapori sono più pesanti dell'aria, si abbassano al livello più basso sul terreno, e riescono ad infiltrarsi in tane o buchi di ogni genere. Non penetra i liquidi, e non può essere lanciata sott'acqua.

OCCHI INDAGATORI

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (una manciata di biglie di cristallo.)
Raggio di azione 1,6 km
Effetto 10 o più occhi levitanti
Durata 1 ora/livello; vedi testo (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si creano 1d4 + il proprio livello dell'incantatore sfere magiche visibili e semitangibili (chiamate "occhi") che si muovono, esplorano il terreno circostante e tornano a riferire, a seconda delle istruzioni date loro al momento del lancio dell'incantesimo. Ogni occhio è in grado di vedere fino a 36 metri in ogni direzione (solo con la vista normale).

Anche se gli occhi individualmente sono fragili, sono di piccole dimensioni e difficili da individuare. Ogni occhio è un costrutto Piccolissimo, delle dimensioni di una piccola mela, che ha 1 punto ferita, CA 18 (bonus di taglia +8), vola a una velocità di 9 metri con manovrabilità perfetta e ha bonus +16 alle prove di Furtività. Gli occhi hanno un bonus a Percezione pari al proprio livello dell'incantatore (massimo +15) e sono soggetti alle illusioni, all'oscurità, alla nebbia e a qualsiasi altro fattore che influenza la proprie capacità di

ricevere informazioni visive su ciò che sta intorno. Un occhio che si sposta nel buio deve farsi strada a tentoni.

Quando si creano gli occhi, occorre specificare le istruzioni che devono seguire, con un comando di 25 parole al massimo. Qualunque conoscenza si possieda è anche a loro disposizione.

Per fare rapporto sulle loro scoperte, gli occhi devono tornare dall'incantatore. Ognuno di essi visualizza nella sua mente qualunque cosa abbia visto da quando è stato creato. Un occhio impiega 1 round per visualizzare 1 ora di immagini memorizzate. Dopo aver riferito ciò che ha trovato, un occhio scompare.

Se un occhio si allontana più di 1,5 km dall'incantatore, cessa immediatamente di esistere. Tuttavia, il legame fra l'occhio e l'incantatore è tale che quest'ultimo non saprà se l'occhio è stato distrutto per essere uscito dal raggio di azione dell'incantesimo o a causa di qualche altro evento.

Gli occhi esistono per 1 ora per livello dell'incantatore oppure finché non fanno ritorno. *Dissolvi magie* può distruggere gli occhi. Tirate separatamente per ognuno di quelli che vengono tratti all'interno dell'area di dissolvere. Naturalmente, se uno degli occhi viene inviato nel buio, è molto probabile che colpisca un muro o un simile ostacolo e si distrugga da solo.

OCCHI INDAGATORI SUPERIORE

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 8

Funziona come *occhi indagatori*, ma questi occhi permettono di vedere tutte le cose come sono realmente, come se si avesse *visione del vero* con un raggio di azione di 36 metri. Quindi, è possibile muoversi nelle aree buie a velocità normale. Inoltre, il bonus massimo di Percezione di *occhi indagatori superiore* è +25 invece di +15.

OCCHIO ARCANO

Scuola divinazione (scrutamento); **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (un po' di pelliccia di pipistrello)
Raggio di azione illimitata
Effetto sensore magico
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo crea un sensore magico invisibile in grado di inviarvi informazioni visive. Si può creare l'*occhio arcano* in qualsiasi punto in ciò è possibile vedere, ma l'occhio può poi spostarsi al di fuori della linea di visuale senza impedimenti. L'*occhio arcano* si sposta alla velocità di 9 metri per round (90 metri al minuto) se osserva la zona come farebbe un normale essere umano (guardando essenzialmente il pavimento) o di 3 metri per round (30 metri al minuto) se esamina il soffitto e le pareti oltre che il pavimento antistante. L'*occhio arcano* vede esattamente ciò che si vedrebbe se ci si trovasse in quel luogo.

L'occhio può spostarsi in qualsiasi direzione per tutta la durata dell'incantesimo. Le barriere solide impediscono all'*occhio arcano* di passare, ma è sufficiente un buco o uno spazio di 2,5 cm per permettere all'occhio di passare. L'occhio non può entrare in un altro piano di esistenza, nemmeno tramite un portale o una simile porta magica. Per usare l'occhio bisogna essere concentrati. Se non si mantiene la concentrazione, l'occhio rimane inerte finché non si riesce a concentrarsi di nuovo.

OCCULTA OGGETTO

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 1, chierico 3, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (pelle di camaleonte)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato fino 50 kg/livello
Durata 8 ore (I)
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Questo incantesimo nasconde un oggetto alla localizzazione tramite effetti di divinazione (scrutamento), come un incantesimo *scrutare* o una *sfera di cristallo*. Un tale tentativo fallisce automaticamente (se la divinazione ha come bersaglio l'oggetto) o non riesce a percepire l'oggetto (se la divinazione ha come bersaglio un luogo, un oggetto o una persona nelle vicinanze).

OMBRA DI UNA EVOCAZIONE

Scuola illusione (ombra); **Livello** bardo 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vedi testo
Effetto vedi testo
Durata vedi testo
Tiro salvezza Volontà dubita (se si interagisce); variabile; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì; vedi testo

Si utilizza del materiale proveniente dal Piano delle Ombre per dare forma ad illusioni quasi reali che rappresentano una o più creature, oggetti o forze. *Ombra di una evocazione* può imitare qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione) o evocazione (creazione) da mago o da stregone di 3° livello o inferiore.

Le *ombre di evocazioni* hanno un quinto (20%) della forza delle loro controparti reali, anche se le creature che credono che le ombre di azioni siano reali sono influenzate da esse al pieno della loro forza. Tutti coloro che interagiscono con gli oggetti, le forze o le creature evocate possono effettuare un tiro salvezza su Volontà per riconoscere la loro vera natura.

Gli incantesimi che infliggono danni effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza su Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto (20%) dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, ad una creatura soggetta all'incantesimo è concesso anche qualsiasi tiro salvezza previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'*ombra di una evocazione* (4°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo. Inoltre, qualsiasi effetto creato da *ombra di una evocazione* permette la resistenza agli incantesimi, anche se l'incantesimo simulato non la prevede.

Oggetti e sostanze d'ombra, come *foschia occultante*, hanno effetti

normali tranne che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi hanno solo una probabilità del 20% di funzionare.

Le creature di ombra possiedono solo un quinto dei punti ferita normali per una creatura di quel tipo (a prescindere dal fatto che siano state o meno riconosciute come ombre). Infliggono i normali danni e possiedono le capacità e le debolezze normali. Contro una creatura che l'ha riconosciuta come creatura d'ombra, comunque, i suoi danni sono solo un quinto del normale (20%), e tutte le capacità speciali che non infliggono danni letali hanno solo una probabilità del 20% di funzionare. (Tirare per ogni utilizzo e per ogni personaggio soggetto all'incantesimo, separatamente.) Inoltre, i bonus alla CA delle creature d'ombra sono solo un quinto del normale.

Quanti riescono nel loro tiro salvezza vedono le ombre di evocazioni come immagini trasparenti sovrapposte a vaghe forme d'ombra. Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

OMBRA DI UNA EVOCAZIONE, SUPERIORE

Scuola illusione (ombra); **Livello** mago/stregone 7

Funziona come *ombra di una evocazione*, ma può duplicare qualsiasi incantesimo di evocazione (convocazione) o evocazione (creazione) da mago o da stregone di 6° livello o inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono tre quinti (60%) dei danni a chi dubita di esse e gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità del 60% di funzionare contro chi dubita di essi.

OMBRA DI UNA INVOCAZIONE

Scuola illusione (ombra); **Livello** bardo 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vedi testo
Effetto vedi testo
Durata vedi testo
Tiro salvezza Volontà dubita (se si interagisce); **Resistenza agli incantesimi** sì

Si attinge all'energia del Piano delle Ombre per lanciare una versione illusoria quasi reale di un incantesimo di invocazione da mago o da stregone di 4° livello o inferiore. Gli incantesimi che infliggono danni hanno effetti normali a meno che le creature non superino un tiro salvezza su Volontà. Ogni creatura che dubita subisce solo un quinto dei danni dall'attacco. Se l'attacco in questione ha un effetto speciale oltre ai danni, quell'effetto ha una forza di un quinto (se applicabile) e ha solo una probabilità del 20% di verificarsi. Se viene riconosciuto come *ombra di una invocazione*, l'incantesimo infligge solo un quinto (20%) dei danni. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza per dubitare, a una creatura soggetta all'incantesimo, è concesso anche qualsiasi tiro salvezza (o resistenza agli incantesimi) previsto per l'incantesimo che viene simulato, ma la CD del tiro salvezza è stabilita in base al livello dell'*ombra di una invocazione* (5°) piuttosto che in base al normale livello dell'incantesimo.

Gli effetti che non infliggono danni hanno effetto normalmente eccetto che contro quanti dubitano di essi. Contro quest'ultimi non hanno alcun effetto.

Gli oggetti superano automaticamente i loro tiri salvezza sulla Volontà contro questo incantesimo.

OMBRA DI UNA INVOCAZIONE SUPERIORE

Scuola illusione (ombra); **Livello** mago/stregone 8

Funziona come *ombra di una invocazione*, ma può ricreare versioni illusorie parzialmente reali di incantesimi di invocazione da mago o da stregone di 7° livello o inferiore. Se viene riconosciuto come un'*ombra di una invocazione superiore*, un incantesimo che infligge danni ne infligge solo tre quinti (60%).

OMBRE

Scuola illusione (ombra); **Livello** mago/stregone 9

Funziona come *ombra di una evocazione*, ma imita gli incantesimi di evocazione da mago e da stregone di 8° livello e inferiore. Le evocazioni illusorie create infliggono quattro quinti (80%) dei danni a chi dubita di esse, e contro quest'ultimi gli effetti che non infliggono danni hanno solo una probabilità dell'80% di funzionare.

ONDE DI AFFATICAMENTO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 9 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza no; **Resistenza agli incantesimi** sì

Onde di energia negativa rendono affaticate tutte le creature viventi nell'area di effetto. L'incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate.

ONDE DI ESAURIMENTO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 18 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza no; **Resistenza agli incantesimi** sì

Onde di energia negativa rendono esauste tutte le creature viventi nell'area di effetto. L'incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste.

ORRIDO AVVIZZIMENTO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un frammento di spugna)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersagli creature viventi, due delle quali non possono trovarsi a più di 18 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo prosciuga i liquidi dai corpi viventi dei sogget-

ti, facendo in modo che le carni si secchino e diventino fragili e si riducano in polvere. Ciò infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d6). Questo incantesimo è particolarmente devastante sugli elementali dell'acqua e sulle creature vegetali, che invece subiscono 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 20d8).

OSCURITÀ

Scuola invocazione [oscurità]; **Livello** bardo 2, chierico 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, M/FD (pelliccia di pipistrello e carbone)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo fa sì che un oggetto inizi a irradiare penombra attorno a sé nel raggio di 6 metri. L'oscurità porta il livello di illuminazione dell'area a scendere di un grado, da luce intensa a normale, da normale a fioca, da fioca a buio.

Questo incantesimo non ha effetto in un'area che è già buia. Le creature con vulnerabilità o sensibilità alla luce non hanno penalità della luce normale. Tutte le creature nell'area ottengono occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) nella luce fioca. Tutte le creature nell'area ottengono occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) nel buio.

Le creature che hanno scurovisione riescono a vedere in un'area di luce fioca o nel buio senza penalità. Le sorgenti di luce non magica, come le torce e le lanterne, non possono aumentare il livello di luce in un'area di *oscurità*. Le sorgenti magiche di luce aumentano il livello della luce nell'area solo se sono di un livello superiore rispetto ad *oscurità*.

Se l'incantesimo viene lanciato su un piccolo oggetto che poi viene posto al di sotto o all'interno di una copertura in grado di bloccare la luce, gli effetti dell'incantesimo vengono bloccati finché la copertura non viene rimossa. L'incantesimo non si cumula con se stesso. *Oscurità* contrasta e dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.

OSCURITÀ PROFONDA

Scuola invocazione [oscurità]; **Livello** chierico 3
Durata 10 minuti/livello (I)

Funziona come *oscurità*, tranne per il fatto che l'oggetto irradia penombra nel raggio di 18 metri e che il grado di illuminazione scende di 2 invece che di 1. La luce intensa diventa fioca, e le aree di luce normale divengono innaturalmente buie. A differenza di *oscurità*, le creature con scurovisione non possono vedere entro i confini dell'incantesimo. L'incantesimo non si cumula con se stesso. *Oscurità profonda* contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore.

PAGINA SEGRETA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (polvere di scaglie di aringa ed essenza di fuoco fatuo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 pagina toccata, fino a 27 cm² di dimensione
Durata permanente
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Pagina segreta modifica il reale contenuto di una pagina in modo che sembri qualcosa di completamente diverso. Il testo di un incantesimo può sembrare un altro incantesimo di uguale livello o inferiore conosciuto. Questo incantesimo non può essere usato per cambiare un incantesimo contenuto in una pergamena, ma solo per nasconderlo. Sulla *pagina segreta* possono essere lanciati sia *rune esplosive* che *sigillo del serpente*.

Un semplice incantesimo *comprensione dei linguaggi* non è sufficiente a rivelare il contenuto della pagina segreta. È possibile svelare il vero contenuto pronunciando una parola magica. Si può far tornare leggibile la pagina quando si vuole per poi renderla di nuovo illeggibile, a volontà. Si può rimuovere l'incantesimo pronunciando due volte la parola di comando. Un incantesimo *individuazione del magico* rivela una debole aura di magia sulla pagina, senza rivelare il suo vero contenuto. *Visione del vero* rivela la presenza di uno scritto nascosto, ma non è in grado di svelarne la natura e il contenuto a meno che non venga lanciato in combinazione con *comprensione dei linguaggi*. *Pagina segreta* può essere dissolto e gli scritti nascosti possono essere distrutti tramite l'uso dell'incantesimo *cancellare*.

PALLA DI FUOCO

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una pallina di guano di pipistrello e di zolfo)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area propagazione del raggio di 6 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un incantesimo *palla di fuoco* genera una sfera infuocata che esplode con un sordo boato e infligge 1d6 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 10d6) a tutte le creature presenti nell'area. Anche gli oggetti incustoditi subiscono questi danni. L'esplosione genera pochissima pressione.

Si punta il dito per indicare il raggio di azione (la distanza e l'altezza) in cui la *palla di fuoco* deve esplodere. Una perla scintillante delle dimensioni di una biglia parte dal dito indice e, a meno che non si scontri con un corpo o con una barriera solida prima di aver raggiunto il punto d'impatto, cresce fino a diventare una *palla di fuoco* in quel punto. Un impatto prematuro dà luogo ad una detonazione anticipata. Se si tenta di far passare la sfera attraverso un passaggio stretto come una feritoia per frecce, bisogna "colpire" il passaggio con un attacco di contatto a distanza, altrimenti la sfera si scontra con la barriera ed esplode prematuramente.

La *palla di fuoco* incendia eventuali materiali combustibili e danneggia gli oggetti presenti nell'area. Può fondere dei metalli a basso punto di fusione come il piombo, l'oro, il rame, l'argento o il bronzo. Se i danni causati a una barriera interposta hanno l'effetto di distrug-

gerla o di frammentarla, la *palla di fuoco* può propagarsi oltre, se l'area lo permette, altrimenti si ferma contro la barriera come l'effetto di qualsiasi altro incantesimo.

PALLA DI FUOCO RITARDATA

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 7
Durata fino a 5 round; vedi testo
Funziona come una *palla di fuoco normale*, ma è più potente e può esplodere fino a 5 round dopo il momento in cui è stato lanciata. L'esplosione di fiamme si propaga con un boato e infligge un numero di danni da fuoco pari a 1d6 per livello dell'incantatore (massimo 20d6). La sfera rilucente creata dall'incantesimo può esplodere immediatamente oppure, se lo si desidera, può ritardare lo scoppio fino a 5 round più tardi. Si sceglie l'ammontare del ritardo nel momento in cui si completa l'incantesimo, e il ritardo, una volta stabilito, non può essere cambiato, a meno che qualcuno non tocchi la sfera. Se si sceglie di ritardare, la sfera rimane dove si trova fino al momento di esplodere. Una creatura può raccoglierla e tirarla come un'arma da lancio (incremento di gittata di 3 metri). Se una creatura maneggia e muove la sfera entro 1 round dalla sua detonazione, c'è una probabilità del 25% che la sfera esploda mentre la creatura la sta maneggiando.

PARASSITI GIGANTI

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 4, druido 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 o più parassiti, due dei quali non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si è in grado di trasformare un certo numero millepiedi, ragni o scorpioni di taglia normale in creature più grosse (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). È possibile trasformare soltanto un tipo di parassita (quindi lo stesso incantesimo non può influenzare sia un ragno che un millepiedi). Il numero di parassiti che si possono influenzare dipende dal proprio livello dell'incantatore; vedi tabella sotto.

I parassiti giganti creati da questo incantesimo non tentano di ferire l'incantatore, ma il suo controllo sulle creature è comunque limitato a comandi molto semplici ("attacca", "difendi", "fermati", e così via). Ordini come attaccare un certo tipo di creatura nel momento in cui si presenta, o fare la guardia per uno specifico scopo sono troppo complessi perché i parassiti li possano capire. A meno che non venga loro ordinato diversamente, i parassiti giganti attaccano chiunque o qualsiasi cosa sia loro vicina.

Livello dell'incantatore	Millepiedi	Scorpioni	Ragni
9° o inferiore	3	1	2
10°–13°	4	2	3
14°–17°	6	3	4
18°–19°	8	4	5
20° o superiore	12	6	8

PARLARE CON GLI ANIMALI

Scuola divinazione; **Livello** bardo 3, druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello
Si possono fare domande e ricevere risposte dagli animali, anche se l'incantesimo non li rende amichevoli o necessariamente più disposti a collaborare rispetto al normale. Inoltre, gli animali più svegli e intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se l'animale è amichevole nei vostri confronti, può fare alcuni favori o svolgere qualche servizio per vostro conto.

PARLARE CON I MORTI

Scuola necromanzia [dipendente dal linguaggio]; **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 3 m
Bersaglio 1 creatura morta
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Si è in grado di ridonare una qualche alito di vita ed intelligenza a un cadavere, permettendogli così di rispondere ad alcune domande. Si può porre fino a una domanda ogni 2 livelli dell'incantatore. Le conoscenze del cadavere si limitano a quelle che possedeva in vita, inclusa la lingua che parlava (se parlava). Le risposte sono solitamente brevi, criptiche e ripetute più volte, specialmente se la creatura, da viva, era un vostro avversario.

Se l'allineamento della creatura era diverso dal vostro, il cadavere può effettuare un tiro salvezza su Volontà per resistere all'incantesimo come se fosse vivo. Esso può rifiutarsi di rispondere, oppure tentare di ingannarvi usando Raggirare. Può parlare solo di quel che sapeva quando era vivo, e certo non è in grado di rispondere a domande riguardanti avvenimenti accaduti dopo la sua morte.

Se il cadavere è già stato sottoposto all'incantesimo *parlare con i morti* nel corso della settimana precedente, l'incantesimo fallisce.

Si può lanciare questo incantesimo su un cadavere, non importa da quanto tempo sia morto, ma deve essere abbastanza integro per poter rispondere. Un cadavere danneggiato può comunque dare risposte parziali o parzialmente vere, ma deve avere a disposizione almeno una bocca per parlare. Questo incantesimo non ha effetto su un cadavere che è stato trasformato in una creatura non morta.

PARLARE CON I VEGETALI

Scuola divinazione; **Livello** bardo 4, druido 3, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Si è in grado di comunicare con le normali piante e le creature di tipo vegetale, ponendo loro domande e ricevendo risposte. Le percezioni di un vegetale riguardo all'ambiente circostante sono limitate, e non è quindi in grado di fare descrizioni dettagliate (né di riconoscere) le creature o di rispondere a domande riguardo a eventi che hanno avuto luogo al di là delle sue immediate vicinanze.

Questo incantesimo non rende le creature vegetali più amichevoli o disposte a collaborare rispetto al normale. Inoltre, i vegetali più intelligenti tendono ad essere concisi ed evasivi nelle loro risposte, mentre quelli più stupidi a dire cose insensate. Se la creatura vegetale è amichevole, è possibile farle svolgere alcuni favori o servizi.

PAROLA DEL CAOS

Scuola invocazione [caotico, sonoro]; **Livello** chierico 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione 12 m
Area creature non caotiche entro una propagazione del raggio di 12 m centrata su di sè
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Qualsiasi creatura non caotica entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la *parola del caos* subisce i seguenti effetti, a seconda dei suoi DV.

DV	Effetto
Uguale al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore –1	Stordita, assordata
Fino al livello dell'incantatore –5	Confusa, stordita, o assordata
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, confusa, stordita o assordata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Un tiro salvezza su Volontà che abbia successo riduce o elimina questi effetti. Le creature affette da effetti multipli effettuano un solo tiro salvezza e applicano il risultato a tutti gli effetti.

Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round. TS nega.

Stordita: La creatura viene stordita per 1 round. TS nega.

Confusa: La creatura è confusa per 1d10 minuti. Questo è un ammaliamento ed un effetto di influenza mentale. TS riduce l'effetto ad 1 round.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti. TS nega. Se il tiro ha successo, le creature subiscono invece 3d6 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25).

Inoltre, se si è sul proprio piano nativo, le creature extraplanari di allineamento non caotico all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore. Questo effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature sentano l'incantesimo. L'effetto di esilio consente un tiro salvezza su Volontà (con penalità –4) per negarlo.

Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate da *parola del caos*.

PAROLA DEL POTERE, ACCECARE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura con 200 punti ferita o meno
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si pronuncia una singola parola del potere che acceca la creatura scelta, che sia in grado o meno di sentire la parola. La durata di questo incantesimo dipende dal totale di punti ferita della creatura che ne subisce l'effetto. Qualsiasi creatura che disponga di 201 punti ferita o più non viene influenzata.

Punti ferita	Durata
50 o meno	Permanente
51–100	1d4+1 minuti
101–200	1d4+1 round

PAROLA DEL POTERE, STORDIRE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura con 150 punti ferita o meno
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si pronuncia una singola parola del potere che stordisce la creatura scelta, che sia in grado o meno di sentire la parola. La durata di questo incantesimo dipende dal totale di punti ferita della creatura che ne subisce l'effetto. Qualsiasi creatura che disponga di 151 punti ferita o più non viene influenzata.

Punti ferita	Durata
50 o meno	4d4 round
51–100	2d4 round
101–150	1d4 round

PAROLA DEL POTERE, UCCIDERE

Scuola ammaliamento (compulsione) [morte, influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura con 100 punti ferita o meno
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si pronuncia una singola parola del potere che uccide la creatura scelta, che sia in grado o meno di sentire la parola.

Qualsiasi creatura che disponga di 101 punti ferita o più non viene influenzata.

PAROLA DEL RITIRO

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** chierico 6, druido 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione Illimitato
Bersaglio se stessi e oggetti toccati o creature consenzienti
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** no o sì (innocuo, oggetto)

La *parola del ritiro* teletrasporta istantaneamente al proprio santuario nel momento in cui viene pronunciata. Bisogna designare il santuario nel momento in cui si prepara l'incantesimo, che deve essere un luogo molto familiare. Il punto di arrivo effettivo è un'area designata non più grande di 3 metri per 3 metri. Si può essere trasportati a qualsiasi distanza all'interno di un piano, ma non è possibile viaggiare tra i piani. Oltre a sè, anche gli oggetti posseduti vengono trasportati, purché non superino il proprio carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente ogni 3 livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come 2 creature Medie, una creatura Enorme conta come 2 creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e occorre essere in contatto con almeno una delle creature. Se si supera questo limite, l'incantesimo fallisce.

Una creatura non consenziente non può essere teletrasportata con *parola del ritiro*. Allo stesso modo, un tiro salvezza su Volontà (o la resistenza agli incantesimi) di una creatura può impedire agli oggetti in suo possesso di essere teletrasportati. Gli oggetti non magici incustoditi non hanno diritto ad alcun tiro salvezza.

PAROLA SACRA

Scuola invocazione [bene, sonoro]; **Livello** chierico 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione 12 m
Area creature non buone entro una propagazione del raggio di 12 m centrata su di sè
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Qualsiasi creatura non buona entro l'area di effetto dell'incantesimo che senta la *parola sacra* subisce i seguenti effetti nocivi.

DV	Effetto
Uguale al livello dell'incantatore	Assordata
Fino al livello dell'incantatore –1	Accecata, assordata
Fino al livello dell'incantatore –5	Paralizzata, accecata, assordata
Fino al livello dell'incantatore –10	Uccisa, paralizzata, accecata, assordata

Gli effetti sono cumulativi e simultanei. Un tiro salvezza su Volontà che abbia successo riduce o elimina questi effetti. Le creature soggette a effetti multipli effettuano un solo tiro e applicano il risultato a tutti gli effetti.

Assordata: La creatura viene assordata per 1d4 round. TS nega.

Accecata: La creatura viene accecata per 2d4 round. TS riduce l'accecamento a 1d4 round.

Paralizzata: La creatura viene paralizzata e resta indifesa per 1d10 minuti. TS riduce l'effetto a 1 round.

Uccisa: Le creature viventi muoiono e i non morti vengono distrutti. TS nega. Invece, le creature subiscono 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25).

Inoltre, se ci si trova sul proprio piano nativo, le creature extraplanari di allineamento non buono all'interno dell'area vengono immediatamente esiliate sul loro piano di provenienza. Le creature così esiliate non possono tornare per almeno 24 ore. L'effetto ha luogo indipendentemente dal fatto che le creature sentano la *parola sacra* o meno, e consente un tiro salvezza su Volontà (con penalità –4) per negarlo. Le creature i cui DV superino il livello dell'incantatore non sono influenzate da *parola sacra*.

PASSAPARETI

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (semi di sesamo)
Raggio di azione contatto
Effetto apertura di 1,5 m x 2,4 m, profonda 3 m più 1,5 m ogni 3 livelli aggiuntivi
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si crea un passaggio attraverso pareti di legno, di gesso o di pietra, ma non attraverso il metallo o materiali più resistenti, il passaggio è profondo 3 metri più altri 1,5 metri ogni 3 livelli dell'incantatore oltre il 9° (4,5 metri al 12°, 6 metri al 15° e un massimo di 7,5 metri al 18° livello). Se lo spessore del muro è maggiore della profondità del passaggio creato, un singolo *passapareti* è sufficiente solamente ad aprire una nicchia o un breve tunnel. L'utilizzo di più incantesimi può creare un passaggio attraverso muri particolarmente spessi.

Quando *passapareti* ha termine, le creature all'interno del passaggio vengono espulse verso l'uscita più vicina. Se qualcuno dissolve *passapareti* o se lo si interrompe, le creature al suo interno vengono espulse dall'ingresso più lontano, se ce n'è uno, e dall'unica uscita nel caso ve ne sia solo una.

PASSARE SENZA TRACCE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersagli 1 creatura toccata/livello
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto dell'incantesimo non lascia tracce o una scia olfattiva quando si muove. Seguire le tracce del soggetto è impossibile se non si dispone di mezzi magici.

PASSO VELOCE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico di terra)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello (I)
Si aumenta la velocità base sul terreno di 3 metri come bonus di potenziamento. Non ha alcun effetto su altre modalità di movimento come nuotare, scalare, scavare o volare.

PAURA

Scuola necromanzia [influenza mentale, paura]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (cuore di gallina o una piuma bianca)
Raggio di azione 9 m
Area esplosione a forma di cono
Durata 1 round/livello o 1 round; vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un cono invisibile di terrore getta le creature viventi in preda al panico, a meno che non superino un tiro salvezza su Volontà. Se sono impossibilitate a fuggire, le creature cadute in preda al panico diventano accovacciate. Se supera il tiro salvezza su Volontà una creatura rimane scossa per 1 round.

PELLE CORIACEA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, ranger 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Pelle coriacea rende la pelle di una creatura dura come corteccia. Questo effetto fornisce bonus di potenziamento +2 al bonus di armatura naturale già esistente della creatura. Tale bonus aumenta di +1 ogni 3 livelli dell'incantatore oltre il 3°, fino a un massimo di +5 al 12° livello dell'incantatore.

Il bonus di potenziamento conferito da *pelle coriacea* si somma al bonus di armatura naturale del bersaglio, ma non ad altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura priva di armatura naturale dispone di un bonus effettivo di armatura naturale pari a +0.

PELLE DI PIETRA

Scuola abiurazione; **Livello** druido 5, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di granito e diamante del valore di almeno 250 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
La creatura protetta acquisisce resistenza ai colpi, ai tagli, agli affondi e ai fendenti. Il soggetto acquisisce RD 10/adamantio. Egli ignora i primi 10 danni ogni volta che subisce danni da un'arma, anche se un'arma di adamantio è in grado di oltrepassare la riduzione. Una volta che l'incantesimo ha impedito un totale di 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni), si esaurisce.

PERMANENZA

Scuola universale; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 2 round
Componenti V, S, M (vedi tabelle di seguito)
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio vedi testo
Durata permanente; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo rende certi altri incantesimi permanenti. Per prima cosa occorre lanciare l'incantesimo desiderato e, di seguito, l'incantesimo *permanenza*.

A seconda dell'incantesimo, bisogna essere di un certo livello e spendere un certo numero di mo o di polvere di diamanti come componente materiale.

Si possono rendere permanenti i seguenti incantesimi su se stessi.

Incantesimo	Livello minimo dell'incantatore	Costo mo
Comprensione dei linguaggi	9°	2.500 mo
Individuazione del magico	9°	2.500 mo
Lettura del magico	9°	2.500 mo
Linguaggi	11°	7.500 mo
Scurovisione	10°	5.000 mo
Vedere invisibilità	10°	5.000 mo
Vista arcana	11°	7.500 mo

Non si possono lanciare questi incantesimi su altre creature. Questa applicazione di *permanenza* può essere dissolta solo da un incantatore di livello più alto del livello che si aveva quando lo si ha lanciato.

Oltre che su se stessi, *permanenza* può essere usato per rendere i seguenti incantesimi permanenti su un'altra creatura o su un oggetto (come più appropriato).

Incantesimo	Livello minimo dell'incantatore	Costo in mo
Ingrandire persone	9°	2.500 mo
*Legame telepatico**	13°	12.500 mo
Resistenza	9°	2.500 mo
Ridurre persone	9°	2.500 mo
Zanna magica	9°	2.500 mo
Zanna magica superiore	11°	7.500 mo

*Lega solo due creature per ciascun uso dell'incantesimo *permanenza*.

Inoltre, i seguenti incantesimi possono essere lanciati solo su oggetti o aree, quindi resi permanenti.

Incantesimo	Livello minimo dell'incantatore	Costo in mo
Allarme	9°	2.500 mo
Animare oggetti	14°	15.000 mo
Bocca magica	10°	5.000 mo
Cerchio di teletrasporto	17°	22.500 mo
Folata di vento	11°	7.500 mo
Invisibilità	10°	5.000 mo
Luci danzanti	9°	2.500 mo
Muro prismatico	16°	20.000 mo
Muro di forza	13°	12.500 mo
Muro di fuoco	12°	10.000 mo
Nebbia solida	12°	10.000 mo
Nube maleodorante	11°	7.500 mo
Porta in fase	15°	17.500 mo
Ragnatela	10°	5.000 mo
Restringere oggetto	11°	7.500 mo
Santuario privato	13°	12.500 mo
Sfera prismatica	17°	22.500 mo
Suono fantasma	9°	2.500 mo
Simbolo di debolezza	15°	17.500 mo
Simbolo di demenza	16°	20.000 mo
Simbolo di dolore	13°	12.500 mo
Simbolo di morte	16°	20.000 mo
Simbolo di paura	14°	15.000 mo
Simbolo di persuasione	14°	15.000 mo
Simbolo di sonno	16°	20.000 mo
Simbolo di stordimento	15°	17.500 mo

Gli incantesimi lanciati su altre creature, oggetti o luoghi sono vulnerabili a *dissolvi magie* in modo normale.

Il GM può permettere di rendere altri incantesimi permanenti.

PIAGA DEGLI INSETTI

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** chierico 5, druido 5
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, FD
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto 1 sciame di vespe ogni 3 livelli, ognuno dei quali deve essere adiacente ad almeno un altro sciame
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si evoca uno sciame di vespe (1 ogni 3 livelli, fino a un massimo di 6 sciami al 18° livello; vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Gli sciami devono essere evocati in modo che ognuno di essi sia adiacente ad almeno un altro (in pratica, gli sciami devono coprire un'area contigua). È possibile evocare uno sciame di vespe in modo che compaiano su un'area condivisa da altre creature. Ciascuno sciame attacca qualunque creatura che occupi quest'area. Gli sciami rimangono stazionari dopo essere stati evocati, e non inseguiranno le creature che fuggono.

PIAGA STRISCIANTE

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** druido 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)/30 m; vedi testo
Effetto 4 sciami di insetti
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra parziale, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

L'incantesimo richiama 4 imponenti sciami di insetti che strisciano e mordono. Gli sciami compaiono l'uno accanto all'altro, ma possono essere indirizzati a muoversi indipendentemente. Trattate questi sciami come sciami di millepiedi (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*) con le seguenti modifiche. Gli sciami hanno 60 punti ferita ciascuno e infliggono 4d6 danni con il loro attacco. Il tiro salvezza per resistere al loro veleno e agli effetti di distrazione è uguale alla CD del tiro salvezza di questo incantesimo. Le creature che si trovano in mezzo a vari sciami subiscono il danno solo una volta ed effettuano il tiro salvezza solo una volta.

Si possono evocare gli sciami in modo che occupino aree già occupate da altre creature. Come azione standard, si può ordinare a un numero qualsiasi di sciami di dirigersi verso una qualsiasi preda entro 30 metri da sé. Non si può ordinare agli sciami di allontanarsi a più di 30 metri da sé, e se ci si allontana a più di 30 metri da uno sciame, quello sciame rimane stazionario, attaccando qualsiasi creatura all'interno della sua area (si potranno impartire altri ordini se si torna entro 30 metri da quello sciame).

PIETRA IN CARNE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pizzico di terra e una goccia di sangue)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura pietrificata o 1 cilindro di pietra del diametro da 30 a 90 cm, lungo fino a 3 m
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (oggetto); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo riporta una creatura pietrificata al suo stato normale, ridonandole la vita e i beni trasportati. La creatura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 per sopravvivere al processo. Qualsiasi creatura pietrificata, indipendentemente dalla taglia, può essere riportata al suo stato normale. L'incantesimo è anche in grado di trasformare una massa di pietra in una sostanza carnosa. Questa carne è inerte e priva di forza vitale, a meno che non vi fossero già forze vitali o magiche al suo interno.

Ad esempio, questo incantesimo trasformerebbe una statua animata di pietra in una statua animata di carne, mentre una normale statua diventerebbe una massa inerte di carne con le fattezze della statua originale. L'incantesimo ha effetto su un oggetto non più grande di un cilindro con diametro da 30 a 90 cm e lunghezza fino a 3 metri, o un cilindro di queste dimensioni all'interno di una massa più grande di pietra.

PIETRA MAGICA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 1, druido 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersagli fino a 3 sassi toccati
Durata 30 minuti o finché non viene scaricato
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Con questo incantesimo si trasmutano fino a 3 sassi non più grandi di proiettili da fionda in modo che acquistino più forza nel colpire il bersaglio una volta lanciati o scagliati con la fionda. Se lanciati hanno un incremento di gittata di 6 metri. Se scagliati con una fionda, bisogna considerarli come proiettili normali (incremento di gittata di 15 metri). Questo incantesimo dà loro bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. La creatura che usa le pietre deve compiere un normale attacco a distanza per utilizzare le pietre. Ogni pietra che colpisce infligge 1d6+1 danni (incluso il bonus di potenziamento dell'incantesimo) o 2d6+2 contro i non morti.

PIETRE PARLANTI

Scuola divinazione; **Livello** druido 6
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Si guadagna la capacità di parlare con le pietre, le quali riferiscono chi o cosa le abbia toccate, oltre a rivelare cosa sia coperto o nascosto dietro o sotto di loro. Se viene loro richiesto, le pietre fanno descrizioni complete e accurate. Da notare che la prospettiva, la capacità di percezione, e le conoscenze di una pietra potrebbero impedirle di fornire i dettagli desiderati. Si è in grado di parlare con le pietre naturali o con quelle lavorate.

PIROTECNICA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una sorgente di fuoco)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersaglio una sorgente di fuoco, fino a 1 cubo con spigolo di 6 m
Durata 1d4+1 round, o 1d4+1 round dopo che le creature hanno lasciato la nube di fumo; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega o Tempra nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì o no; vedi testo

Pirotecnica trasforma un fuoco in una scarica accecante di fuochi d'artificio o in una nube di fumo soffocante, a seconda della versione dell'incantesimo scelta. L'incantesimo sfrutta una sorgente di fuoco, che viene immediatamente spenta. Un fuoco talmente grande da superare le dimensioni di un cubo con spigolo di 6 metri viene spento solo parzialmente. I fuochi magici non vengono spenti, anche se una creatura basata sul fuoco (come un elementali del fuoco) usata come sorgente subisce 1 danno per livello dell'incantatore.

Fuochi d'artificio: I fuochi d'artificio sono lampeggianti scoppi momentanei e infuocati di abbaglianti luci aeree colorate. Questo effetto acceca tutte le creature a meno di 36 metri dalla sua fonte per 1d4+1 round (Volontà nega). Queste creature devono essere in linea di visuale con l'esplosione per subirne l'effetto. La resistenza agli incantesimi può evitare l'accecamento.

Nube di fumo: Un flusso di fumo in continuo movimento scaturisce dal punto desiderato andando a formare una nube soffocante. La nube si propaga per 6 metri in ogni direzione e dura 1 round per livello dell'incantatore. Ogni tipo di vista, inclusa la scurovisione, è inefficace all'interno o attraverso la nube. Tutte le creature all'interno subiscono penalità –4 ai punteggi di Forza e Destrezza (Tempra nega). Questi effetti durano per altri 1d4+1 round dopo che la nube si è dissolta o dopo che il personaggio lascia l'area della nube. La resistenza agli incantesimi non si applica.

POLVERE LUCCICANTE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (pietra di mica)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area creature e oggetti entro una propagazione del raggio di 3 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega (solo accecamento); **Resistenza agli incantesimi** no

Una nuvola di pulviscolo dorato si posa su tutto ciò che si trova all'interno dell'area, accecando le creature ed evidenziando le sagome di eventuali oggetti o creature invisibili per la durata dell'incantesimo. Tutti coloro che si trovano all'interno dell'area vengono ricoperti dalla polvere, che non può essere rimossa e continua a brillare finché non scompare. Ogni round alla fine del loro turno, le creature accecate possono tentare un nuovo tiro salvezza per mettere fine all'effetto dell'accecamento.

Qualsiasi creatura ricoperta dalla polvere subisce penalità –40 alle prove di Furtività.

PORTA DIMENSIONALE

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** bardo 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersaglio se stessi e oggetti toccati oppure altre creature toccate consenzienti
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno e Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** no e sì (oggetto)

Ci si trasferisce immediatamente dalla propria attuale posizione a qualsiasi altro luogo entro il raggio di azione. Si arriva sempre con precisione nel punto desiderato, sia semplicemente visualizzando l'area che limitandosi a dichiarare la direzione. Dopo aver utilizzato questo incantesimo non si possono effettuare altre azioni fino al proprio turno seguente. Si possono portare con sé oggetti fintanto che il

loro peso non superi il proprio carico massimo. Si può anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente ogni 3 livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come 2 creature Medie, una creatura Enorme conta come 2 creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e occorre essere in contatto con almeno una delle creature.

Se si arriva in un posto che è già occupato da un corpo solido, si subiscono 1d6 danni e si viene spinti verso uno spazio libero casuale o su una superficie adeguata entro 30 metri dalla locazione indicata. Ciò vale sia per sè che per le creature con cui si sta viaggiando. Se non esiste alcuno spazio libero entro 30 metri, tutti i soggetti coinvolti nel viaggio subiscono 2d6 danni aggiuntivi e vengono spinti verso uno spazio libero entro 300 metri. Se non esiste alcuno spazio libero entro 300 metri, tutti i soggetti coinvolti nel viaggio subiscono 4d6 danni aggiuntivi e l'incantesimo fallisce.

PORTA IN FASE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione contatto
Effetto apertura eterea di 1,5 m × 2,4 m, profonda 3 m + 1,5 m ogni 3 livelli
Durata 1 utilizzo ogni 2 livelli
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo è in grado di creare un passaggio etereo attraverso pareti di legno, di gesso o di pietra, ma non attraverso altri materiali. La *porta in fase* è invisibile e inaccessibile per qualsiasi altra creatura (escluso se stessi), e nessun'altra può usare il passaggio. Entrando nella *porta in fase* si scompare e si riappare quando se ne esce. A propria discrezione è possibile portare con sé un'altra creatura (di taglia Media o inferiore) attraverso la porta. Ai fini dell'incantesimo questo conta come due utilizzi della porta. La porta non consente al suono, alla luce o agli effetti magici di passare, e non si può vedere attraverso di essa senza attraversarla. Per questo motivo, l'incantesimo è in grado di fornire una rapida via di fuga, anche se certe creature, come i ragnifase, sono in grado di inseguirvi senza alcun problema. Le *gemme della visione del vero* e magie simili sono in grado di rivelare la presenza di una *porta in fase*.

Una *porta in fase* è soggetta a *dissolvi magie*. Se qualcuno si trova all'interno del passaggio quando la porta viene dissolta, quest'ultimo viene espulso senza alcun danno fuori dal passaggio proprio come per gli effetti dell'incantesimo *passapareti*.

Si può permettere ad altre creature di usare la *porta in fase* definendo alcune condizioni di attivazione. Tali condizioni possono essere semplici o complesse, a propria discrezione. Possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sull'allineamento, o altrimenti su azioni o particolarità osservabili. Non possono dipendere invece da fattori intangibili come il livello, la classe, i Dadi Vita o i punti ferita. *Porta in fase* può essere reso permanente con un incantesimo di *permanenza*.

PORTALE

Scuola evocazione (creazione o richiamo); **Livello** chierico 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (vedi testo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto vedi testo
Durata istantaneo o concentrazione (fino a 1 round/livello); vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Lanciare un incantesimo *portale* sortisce due effetti. Come prima cosa si crea una connessione interdimensionale tra il proprio piano di esistenza e il piano desiderato, permettendo il passaggio da un piano all'altro in entrambe le direzioni.

Secondo, permette di richiamare un particolare individuo o tipo di creatura attraverso il portale.

Il portale in sé è un disco ovale o circolare del diametro variabile da 1,5 a 6 metri (a scelta), orientato nella direzione in cui si desidera quando lo si materializza (solitamente verticale e rivolto verso di sè). Viene a formarsi una finestra dimensionale a due sensi sul piano nominato, e chiunque o qualunque cosa che lo attraversi viene immediatamente spinto dall'altra parte.

Il portale ha una faccia frontale e una posteriore. Le creature che lo attraversano entrando dal verso frontale vengono trasportate sull'altro piano, le creature che attraversano il portale da dietro invece no.

Viaggio planare: Come metodo di viaggio planare, il *portale* funziona in maniera molto simile all'incantesimo *spostamento planare*, con la differenza che il *portale* si apre nel punto preciso desiderato (un effetto di creazione). Da notare che le divinità o gli altri esseri che dominano un reame planare possono impedire a un *portale* di aprirsi in loro presenza o in presenza dei loro emissari, se non lo desiderano. Non si ha bisogno di tenere per mano i soggetti con cui si viaggia: chiunque scelga di oltrepassare il portale viene trasportato. Un *portale* non può essere aperto su un altro punto dello stesso piano; l'incantesimo funziona solo per il viaggio interplanare.

È possibile tenere un *portale* aperto solo per breve tempo (non più di 1 round per livello dell'incantatore) e per farlo bisogna rimanere concentrati, altrimenti la connessione interplanare viene interrotta.

Richiamare creature: Il secondo effetto dell'incantesimo *portale* consiste nel richiamare una creatura extraplanare in aiuto (un effetto di richiamo). Pronunciando il nome di un particolare essere o di una particolare specie nel momento in cui si lancia l'incantesimo, permette che il *portale* si apra nelle vicinanze immediate della creatura desiderata e la trascini oltre il portale, che essa lo voglia o meno. Le divinità e gli esseri unici non sono costretti ad attraversare il *portale*, anche se potrebbero farlo di loro spontanea volontà. Questo uso dell'incantesimo tiene il *portale* aperto solo quel poco che basta per trasportare la creatura richiamata. Questo particolare uso dell'incantesimo richiede un costo materiale di 10.000 mo in incensi rari e offerte, che si aggiunge a qualunque costo pagato per richiamare le creature. Se si richiama una singola creatura questa è controllabile solo se non ha più dadi vita del livello dell'incantatore.

Se si sceglie di richiamare un tipo di essere invece che una singola creatura, si può far arrivare una creatura qualsiasi appartenente a quella specie o più creature. In qualunque caso, il loro totale DV non

può eccedere due volte il proprio livello dell'incantatore. Le divinità e gli esseri unici non possono essere controllati in nessun caso. Un essere non controllato agisce come crede, il che rende il richiamo di tali creature molto pericoloso. Un essere non controllato può fare ritorno al suo piano nativo in qualsiasi momento.

Se si sceglie di esigere una forma più lunga o più coinvolgente di servizio, occorre offrire qualcosa in cambio per il servizio. Il servizio richiesto e il favore o la ricompensa promessa devono essere ragionevolmente equilibrati; vedi l'incantesimo *alleato planare inferiore* per ulteriori dettagli sulle ricompense adeguate. Purtroppo alcune creature pretendono di essere pagate in "bestiame" piuttosto che in denaro, il che potrebbe complicare la questione. Non appena completato il servizio, la creatura viene trasportata nelle proprie vicinanze e bisogna immediatamente consegnarle quanto promesso. Una volta fatto questo, la creatura viene liberata e fa ritorno al suo piano di provenienza. Non mantenere alla lettera la parola data farà si che si diventi asserviti alla creatura o a colui che la comanda, nel migliore dei casi. Nel peggiore dei casi la creatura o quelli della sua specie vi attaccheranno.

Nota: Quando si usa questo incantesimo per evocare una creatura dell'acqua, dell'aria, del bene, del caos, del fuoco, della legge, del male o della terra, l'incantesimo diventa del tipo corrispondente alla creatura evocata.

POTENZIATORE MNEMONICO

Scuola trasmutazione; **Livello** mago 4

Tempo di lancio 10 minuti

Componenti V, S, M (un pezzo di spago e inchiostro fatto di nero di seppia e sangue di drago nero), F (una placca d'avorio del valore di almeno 50 mo)

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata istantaneo

Si possono preparare o ricordare incantesimi addizionali. In ogni caso, gli incantesimi preparati o ricordati svaniscono dopo 24 ore (se non vengono lanciati). Scegliere una di queste due versioni al momento di lanciare l'incantesimo.

Preparare: Si preparano fino a 3 livelli di incantesimi addizionali. Un trucchetto conta come metà livello. Si preparano e si lanciano questi incantesimi in modo normale.

Ricordare: Ci si ricorda un qualunque incantesimo fino al 3° livello che si ha lanciato fino a 1 round prima del lancio di *potenziatore mnemonico*. In questo modo si riporta alla memoria l'incantesimo lanciato precedentemente.

In ogni caso, gli incantesimi preparati o ricordati svaniscono dopo 24 ore (se non vengono lanciati).

POTERE DIVINO

Scuola invocazione; **Livello** chierico 4

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, FD

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata 1 round/livello

Facendo appello al potere divino del proprio protettore, si infonde in se stessi forza e capacità di combattimento. Si ottiene bonus di fortuna +1 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni delle armi, alle prove di Forza, e sulle prove di abilità basate sulla Forza ogni 3 livelli dell'incantatore (massimo +6). Si ottiene anche 1 punto ferita temporaneo per livello dell'incantatore. Quando si effettua un'azione di attacco completo, si può effettuare un attacco aggiuntivo al proprio bonus di attacco base pieno, più i modificatori appropriati. Questo attacco aggiuntivo non si cumula con effetti simili, come *velocità* o le armi con la qualità speciale *velocità*.

PREGHIERA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** chierico 3, paladino 3

Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, FD

Raggio di azione 12 m

Area tutti gli alleati e i nemici entro un'esplosione del raggio di 12 m centrata su di sè

Durata 1 round/livello

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Con questo incantesimo si invoca fortuna per i propri alleati e per se stessi e sfortuna per i propri nemici, e conferisce bonus di fortuna +1 al tiro per colpire, ai tiri per i danni delle armi, ai tiri salvezza e alle prove di abilità a sè e i propri alleati, mentre i nemici subiscono penalità –1 a tutti questi tiri.

PRESAGIO

Scuola divinazione; **Livello** chierico 2

Tempo di lancio 1 minuto

Componenti V, S, M (incenso del valore di almeno 25 mo), F (una serie di bastoncini incisi od ossa del valore di almeno 25 mo)

Raggio di azione personale

Bersaglio se stessi

Durata istantaneo

Un *presagio* rivela se una particolare azione porterà risultati buoni o cattivi nell'immediato futuro.

La probabilità di base di ricevere una risposta soddisfacente è del 70% + 1% per livello dell'incantatore, fino a un massimo del 90%; si effettua il tiro in segreto. Una domanda potrebbe essere talmente diretta da ottenere un successo automatico o talmente vaga da non poter ottenere nemmeno una possibilità di successo. Se *presagio* ha successo si ottiene uno dei seguenti risultati:

- *Prosperità* (se l'azione probabilmente sortirà dei buoni risultati).
- *Sventura* (per risultati sfavorevoli).
- *Prosperità e sventura* (per entrambi).
- *Niente* (per azioni che non hanno nulla di particolarmente favorevole o sfavorevole).

Se l'incantesimo fallisce, si ottiene comunque il risultato "niente". Se si ottiene questo risultato non si ha modo di sapere se questo accade perché *presagio* è fallito o meno.

Il *presagio* è in grado di vedere solo circa mezz'ora nel futuro; qualsiasi cosa che potrebbe accadere dopo quel lasso di tempo non è

contemplata dall'incantesimo, quindi le conseguenze a lungo termine potrebbero rimanere ignote. Tutti i presagi lanciati dalla stessa persona sullo stesso argomento sortiranno sempre lo stesso risultato del primo *presagio*.

PRESTIDIGITAZIONE

Scuola universale; **Livello** bardo 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 3 m
Bersaglio, Effetto o Area vedi testo
Durata 1 ora
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

I giochi di prestigio sono trucchi minori che gli incantatori novizi apprendono per fare pratica. Una volta lanciato, l'incantesimo *prestidigitazione* rende capaci di mettere in atto semplici effetti magici per un'ora. Questi effetti sono minori e hanno molte limitazioni. Questi giochi di prestigio possono sollevare lentamente 0,5 kg di materiale. Possono colorare, ripulire o sporcare oggetti in un cubo con spigolo di 30 cm ogni round. Possono raffreddare, riscaldare, o insaporire 0,5 kg di materiale non vivente. Non possono infliggere danni o interrompere la concentrazione di un incantatore. *Prestidigitazione* può creare piccoli oggetti, che sembrano però rozzi e artificiali. I materiali creati tramite *prestidigitazione* sono estremamente fragili, e non possono essere usati come attrezzi, armi o componenti di incantesimi. Infine, questo incantesimo non può duplicare alcun effetto magico. Qualunque modifica reale ad un oggetto (a parte spostarlo, pulirlo o sporcarlo) dura solo per 1 ora.

PREVISIONE

Scuola divinazione; **Livello** druido 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una piuma di colibrì)
Raggio di azione personale o contatto
Bersaglio vedi testo
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no o Sì (innocuo)

Questo incantesimo conferisce un potente sesto senso a sè o a un'altra persona. Una volta lanciato l'incantesimo, si ricevono avvertimenti istantanei dei pericoli imminenti che potrebbero incombere sul soggetto dell'incantesimo. Quindi se si è il soggetto dell'incantesimo, non si è mai sorpresi o impreparati. Inoltre, l'incantesimo fornisce un'idea generale dell'azione da intraprendere per meglio proteggersi e conferisce bonus cognitivo +2 alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi. Questo bonus di precognizione va perduto se capita di perdere il bonus di Destrezza alla CA.

Quando è un'altra creatura ad essere l'oggetto dell'incantesimo, gli avvertimenti che si ricevono riguardano quella creatura. Occorre comunicare ciò che si percepisce all'altra creatura affinché gli avvertimenti siano utili, e se l'avvertimento non viene trasmesso in tempo la creatura potrebbe trovarsi impreparata.

Urlare un avvertimento, tirare via una persona e comunicare telepaticamente (grazie a un apposito incantesimo) sono tutte azioni che possono essere effettuate prima che il pericolo si abbatta sul soggetto dell'incantesimo, purché si agisca immediatamente. Il soggetto tuttavia guadagna il bonus cognitivo alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi.

PRODURRE FIAMMA

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** druido 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 0 m
Effetto fiamma nel palmo della mano
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Appaiono delle fiamme sul palmo della propria mano. Non si viene feriti dalla fiamma e questa non danneggia il proprio equipaggiamento.

Oltre a fornire illuminazione, le fiamme possono essere scagliate o usate per toccare un avversario. Si possono colpire i nemici con un attacco di contatto in mischia, infliggendo 1d6 danni +1 danno da fuoco per livello dell'incantatore (massimo +5). In alternativa, si possono scagliare le fiamme fino a 36 metri di distanza come un'arma da lancio. Per fare ciò occorre compiere un attacco di contatto a distanza (senza penalità per la gittata) infliggendo all'avversario gli stessi danni di un attacco in mischia. Non appena si lanciano le fiamme, altre ne appaiono nella mano. Ogni attacco così effettuato riduce la durata dell'incantesimo di un minuto. Se un attacco riduce la durata rimanente dell'incantesimo a 0 minuti o meno, l'incantesimo ha termine una volta condotto quest'ultimo attacco.

Questo incantesimo non funziona sott'acqua.

PROFANARE

Scuola invocazione [male]; **Livello** chierico 5, druido 5
Tempo di lancio 24 ore
Componenti V, S, M (erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo/livello dell'incantesimo da includere nell'area da profanare)
Raggio di azione contatto
Area emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** vedi testo

Profanare rende sacrilego un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce tre effetti importanti.

Primo, il luogo o la struttura viene protetto dall'effetto di *cerchio magico contro il bene.*

Secondo, la CD per resistere all'energia negativa incanalata entro l'area di effetto ottiene bonus sacro +4 e la CD per resistere all'energia positiva è ridotta di 4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. Questo effetto non si applica alla versione da druido.

Infine, si può scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo soggetto a *profanare.* L'effetto di questo incantesimo dura un anno e funziona in tutta l'area sconsacrata del sito, indipendentemente dalla sua normale durata e area d'effetto. Si può decidere che l'effetto si applichi a tutte le creature, solo alle creature che con-

dividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo alle creature che osservano fedi e allineamenti diversi.

Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *profanare*.

Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a *profanare* includono *aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incuti paura, individuazione del bene, individuazione del magico, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio* e *zona di verità*. La resistenza agli incantesimi e i tiri salvezza possono ancora essere applicati ai rispettivi effetti (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli).

Un'area può ricevere un solo incantesimo *profanare* (e il suo effetto magico associato) alla volta.

Profanare contrasta ma non dissolve *santificare*.

PROIBIZIONE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 6
Tempo di lancio 6 round
Componenti V, S, M (acquasanta e incensi rari del valore di almeno 1.500 mo, più 1.500 mo per ogni cubo con spigolo di 18 metri), FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area cubo con spigolo di 18 m/livello (F)
Durata Permanente
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Proibizione impedisce alle creature il cui allineamento è diverso dal proprio di entrare nell'area. Questo include anche tutti gli incantesimi di teletrasporto (come ad esempio *porta dimensionale* e *teletrasporto*), *spostamento planare*, ogni forma di viaggio astrale, viaggio etereo e gli incantesimi di evocazione. Tali effetti falliscono automaticamente.

Inoltre, l'incantesimo infligge danni alle creature che tentano di entrare nell'area e il cui allineamento è diverso dal proprio. L'effetto su coloro che entrano nell'area dipende da come il loro allineamento si relaziona a quello proprio (vedi sotto). Se una creatura si trova già all'interno dell'area nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato, non subisce alcun danno, a meno che non esca dall'area e non provi a rientrarvi, nel qual caso ne subisce gli effetti normalmente.

Allineamento identico: Nessun effetto. La creatura è in grado di entrare liberamente (ma non attraverso viaggi planari).

Allineamento diverso rispetto a legge/caos o a bene/male: La creatura subisce 6d6 danni. Un tiro salvezza su Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi.

Allineamento diverso rispetto sia a legge/caos che a bene/male: La creatura subisce 12d6 danni. Un tiro salvezza su Volontà riuscito dimezza i danni, e si applica la resistenza agli incantesimi.

A scelta, questa abiurazione può comprendere una parola d'ordine, nel qual caso le creature di allineamento diverso possono evitare i danni pronunciando la parola d'ordine quando entrano nell'area. Si deve specificare questa opzione (e la parola d'ordine) al momento del lancio. Per aggiungere questa parola d'ordine si devono bruciare altri incensi rari del valore di almeno 1.000 mo, e di altre 1.000 mo per cubo con spigolo di 18 m.

Dissolvi magie non dissolve un effetto di *proibizione* a meno che il livello di colui che dissolve non sia almeno pari al proprio livello dell'incantatore.

È impossibile sovrapporre più effetti di *proibizione*. In tal caso, l'effetto più recente si sostituisce a quello più vecchio.

PROIEZIONE ASTRALE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 30 minuti
Componenti V, S, M (una pietra di giacinto del valore di 1.000 mo)
Raggio di azione contatto
Bersagli se stessi più 1 creatura aggiuntiva toccata ogni 2 livelli
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo, liberando lo spirito dal corpo fisico, permette di proiettare un corpo astrale su un altro piano. Si possono portare le forme astrali di altre creature con sé, purché si sia legati con esse al momento del lancio dell'incantesimo. Chi viaggia con l'incantatore dipende da lui in tutto e deve accompagnarlo per tutto il tempo. Se nel corso del viaggio accade qualcosa all'incantatore, i suoi compagni rimangono senza guida là dove si trovano.

Proiettando il proprio ego astrale nel Piano Astrale, si lascia il proprio corpo fisico sul Piano Materiale in uno stato di animazione sospesa. L'incantesimo proietta una propria copia astrale, di tutto ciò che si indossa e degli oggetti che si portano nel Piano Astrale. Dal momento che il Piano Astrale tocca altri piani, si può viaggiare anche attraverso questi se lo si desidera. In questo caso si lascia il Piano Astrale, con l'effetto di creare un nuovo corpo fisico (completo di equipaggiamento) sul piano di esistenza nel quale si sceglie di entrare.

Sia che si trovi sul Piano Astrale che su un altro, il proprio corpo astrale è sempre collegato al corpo materiale da un cordone d'argento. Se il cordone viene reciso, si viene uccisi sia materialmente che astralmente. Fortunatamente esistono ben poche cose in grado di recidere un cordone d'argento. Quando si forma un secondo corpo su un diverso piano di esistenza, il cordone incorporeo resta invisibilmente agganciato al nuovo corpo. Se il secondo corpo o la forma astrale vengono uccisi, il cordone fa semplicemente ritorno al corpo in attesa nel Piano Materiale, riscuotendolo dal suo stato di animazione sospesa. Comunque si tratta di un evento traumatico e si ottengono 2 livelli negativi permanenti se il proprio secondo corpo o la forma astrale vengono uccisi. Anche se le proiezioni astrali sono in grado di funzionare sul Piano Astrale, le loro azioni possono influenzare solo altre creature esistenti sul piano astrale.

Si può viaggiare con i propri compagni attraverso il Piano Astrale a tempo indeterminato. I corpi rimangono in attesa in uno stato di animazione sospesa finché non decidono di riportarvi il loro spirito. L'incantesimo dura fino a quando si decide di farlo durare o finché non viene interrotto da fonti esterne come un *dissolvi magie* lanciato sulla forma fisica o su quella astrale, o dalla rottura del cordone d'argento, o dalla distruzione del proprio corpo nel Piano Materiale (cosa

che vi uccide all'istante).

Quando questo incantesimo ha fine, il corpo astrale e tutto il suo equipaggiamento svaniscono.

PROTEZIONE DAGLI INCANTESIMI

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un diamante del valore di almeno 500 mo), F (un diamante del valore di almeno 1.000 mo a bersaglio. Ciascun soggetto deve portare la gemma per la durata dell'incantesimo. Se il soggetto perde la gemma, l'incantesimo cessa di avere effetto su di lui)
Raggio di azione contatto
Bersagli fino ad 1 creatura toccata ogni 4 livelli
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto ottiene bonus di resistenza +8 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche (ma non contro capacità soprannaturali o straordinarie).

PROTEZIONE DAL BENE

Scuola abiurazione [male]; **Livello** chierico 1, mago/stregone 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature buone, e le creature buone evocate non possono toccare il bersaglio.

PROTEZIONE DAL CAOS

Scuola abiurazione [legale]; **Livello** chierico 1, paladino 1, mago/stregone 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature caotiche. Il bersaglio riceve un nuovo tiro salvezza contro il controllo delle creature caotiche e le creature caotiche evocate non possono toccare il soggetto.

PROTEZIONE DAL MALE

Scuola abiurazione [bene]; **Livello** chierico 1, paladino 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no; vedi testo

L'incantesimo protegge una creatura dagli attacchi di creature malvagie, dal controllo mentale e dalle creature evocate. Crea una barriera magica attorno al bersaglio, alla distanza di 30 cm. La barriera si sposta con lui e ha tre effetti principali.

Primo, il bersaglio ottiene bonus di deviazione +2 alla CA e bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza. Entrambi questi bonus si applicano contro gli attacchi compiuti da creature malvagie.

Secondo, il soggetto riceve immediatamente un altro tiro salvezza (se ne è concesso uno all'inizio) contro qualsiasi incantesimo o effetto in grado di possedere o di esercitare un controllo mentale su una creatura (compresi gli effetti di ammaliamento [charme] e ammaliamento [compulsione]). Questo tiro salvezza viene effettuato con bonus morale +2, usando la stessa CD dell'effetto originale. Se il tiro ha successo, questi effetti vengono soppressi per la durata dell'incantesimo. Gli effetti ricominciano quando la durata di questo incantesimo ha termine. Mentre si trova sotto l'effetto di questo incantesimo, il bersaglio è immune da qualunque nuovo tentativo di comandarlo mentalmente o di possederlo. Questo incantesimo non ne espelle una forza vitale che controlla (come un fantasma o un incantatore che usi *giara magica*), ma gli impedisce di controllare il bersaglio. Questo secondo effetto funziona solo contro incantesimi ed effetti create da creature od oggetti malvagi, a discrezione del GM.

Terzo, l'incantesimo impedisce qualunque contatto fisico con creature malvagie evocate. Questo provoca il fallimento degli attacchi da armi naturali di queste creature, e le fa ritrarre se questi attacchi richiedono di toccare la creatura protetta. Le creature non malvagie evocate sono immuni a questo effetto. La protezione dal contatto con creature evocate termina se la creatura protetta compie un attacco o tenta di forzare la barriera contro le creature bloccate. La resistenza agli incantesimi può permettere a una creatura di superare questa protezione e toccare la creatura protetta.

PROTEZIONE DALL'ENERGIA

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 3, druido 3, ranger 2, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Protezione dall'energia conferisce immunità temporanea al tipo di energia specificato al momento di lanciare l'incantesimo (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonora). Quando l'incantesimo assorbe 12 danni da energia per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 120 danni al 10° livello), è scaricato.

Nota: *Protezione dall'energia* si sovrappone (senza sommarsi) a *resistere all'energia*. Se un personaggio è protetto da *protezione dall'energia* e da *resistere all'energia*, è l'incantesimo di protezione ad assorbire i danni fino a che non si è esaurito.

PROTEZIONE DALLA LEGGE

Scuola abiurazione [caotico]; **Livello** chierico 1, mago/stregone 1

Funziona come *protezione dal male*, ma i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi di creature legali, e le creature legali evocate non possono toccare il bersaglio.

PROTEZIONE DALLE FRECCE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, F (un frammento di guscio di tartaruga o testuggine)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 ora/livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
La creatura protetta guadagna una certa resistenza alle armi a distanza. Il soggetto guadagna RD 10/magia contro le armi a distanza. Questo incantesimo non conferisce la capacità di danneggiare creature con una riduzione del danno analoga. Una volta che l'incantesimo ha impedito un totale di 10 danni per livello dell'incantatore (massimo 100 danni), è scaricato.

PUGNO SERRATO

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 8
Componenti V, S, F/FD (Un guanto di pelle)
Funziona come *mano interposta,* tranne per il fatto che la mano può anche spingere o colpire un avversato a scelta. La mano levitante può muoversi per 18 m e attaccare nello stesso round. Dato che la si dirige, la sua capacità di individuare o attaccare creature invisibili o nascoste non è migliore della propria.

La mano attacca una volta a round, e il suo bonus di attacco è uguale al proprio livello dell'incantatore + il proprio modificatore di Intelligenza, Saggezza o Carisma (rispettivamente per mago, chierico o stregone) + 11 per il punteggio di Forza della mano (33), –1 perché è Grande. La mano infligge 1d8+11 danni per ciascun attacco, e le creature colpite devono superare un tiro salvezza su Tempra (contro la CD dell'incantesimo) o sono stordite per 1 round. Dirigere l'incantesimo ad un nuovo bersaglio è un'azione di movimento.

Il *pugno serrato* può anche interporsi come *mano interposta*, o travolgere un avversario come *mano possente*. Come BMC per le prove di spingere usa il proprio livello dell'incantatore al posto del suo bonus di attacco base, con bonus +11 per la sua Forza e bonus +1 perché è Grande.

PUNIZIONE SACRA

Scuola invocazione [bene]; **Livello** chierico 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area esplosione del raggio di 6 m
Durata istantaneo (1 round); vedi testo
Tiro salvezza Volontà parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il potere divino invocato permette di punire i nemici. Solo le creature malvagie o neutrali subiscono gli effetti di questo incantesimo, mentre quelle buone ne ignorano gli effetti.

L'incantesimo infligge 1d8 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alle creature malvagie (o 1d6 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 10d6, a un esterno malvagio) e le acceca per 1 round. Un tiro salvezza su Volontà riuscito dimezza i danni e nega l'accecamento.

L'incantesimo infligge solo danni dimezzati alle creature che non sono né buone né malvagie, le quali non rimangono neanche accecate. Queste ultime possono inoltre dimezzare i danni (portandoli complessivamente a un quarto del tiro del dado) se superano un tiro salvezza su Volontà.

PURIFICARE CIBO E BEVANDE

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 0, druido 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 3 m
Bersaglio 27 dm^3/livello di acqua e cibo contaminati
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)
Questo incantesimo purifica e rende commestibili il cibo e l'acqua avariati, marci, velenosi o contaminati in qualche modo. L'incantesimo non previene un eventuale deterioramento naturale in seguito. L'acqua sacrilega e simili cibi o bevande particolari vengono resi inutili da *purificare cibo e bevande*, ma l'incantesimo non ha alcun effetto su creature di qualunque tipo, né sulle pozioni magiche. 3,7 litri d'acqua pesano circa 4 kg. 27 dm^3 d'acqua contengono circa 30 litri e pesano circa 30 kg.

QUERCIAVIVA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 6
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 albero toccato
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo trasforma una quercia in un protettore o guardiano. Può essere lanciato solo su un albero alla volta; *querciaviva* non può essere lanciato su una quercia finché continua ad essere attivo su un'altra. *Querciaviva* deve essere lanciato su una quercia Enorme in piena salute. Una frase di attivazione con fino a una parola per livello dell'incantatore viene posta sulla quercia bersaglio. L'incantesimo dà vita all'albero trasformandolo in un treant.

Se *querciaviva* viene dissolto, l'albero mette radici immediatamente, ovunque si trovi. Se lasciato libero, prima di mettere radici cerca di tornare al suo luogo di origine.

RAGGIO DI ESAURIMENTO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di sudore)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto Raggio
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Tempra parziale; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un raggio nero viene proiettato dal proprio dito puntato. Occorre effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per colpire il bersaglio. Il soggetto risulta immediatamente esausto per tutta la durata dell'incantesimo. Un tiro salvezza su Tempra riuscito significa che la creatura è solo affaticata. Una creatura già affaticata diventa esausta.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già esauste. A differenza del normale affaticamento o esaurimento, l'effetto ha fine al termine della durata dell'incantesimo.

RAGGIO DI GELO

Scuola invocazione [freddo]; **Livello** mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto raggio
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un raggio di aria gelida scaturisce dal proprio dito puntato. Occorre effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per infliggere danni al bersaglio. Il raggio infligge 1d3 danni da freddo.

RAGGIO DI INDEBOLIMENTO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto raggio
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un raggio di energia brillante scaturisce dalla propria mano. Occorre effettuare con successo un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio.

Il soggetto subisce una penalità alla Forza pari a 1d6+1 ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 1d6+5). Il punteggio di Forza del soggetto non può scendere a meno di 1.

Se il soggetto supera un tiro salvezza su Tempra la penalità viene dimezzata. Questa penalità non si cumula con se stessa: si applica invece la penalità più alta.

RAGGIO POLARE

Scuola invocazione [freddo]; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un piccolo cono o un prisma di ceramica bianca)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto raggio
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un raggio azzurrognolo di aria gelida e ghiaccio scaturisce dalla propria mano. Occorre effettuare con successo un attacco di contatto a distanza con il raggio per infliggere danni al bersaglio.

Il raggio infligge 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 25d6) e risucchia 1d4 punti a Destrezza.

RAGGIO ROVENTE

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto uno o più raggi
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si colpiscono i nemici con raggi incandescenti. Si può scagliare un raggio, più un raggio aggiuntivo ogni 4 livelli oltre il 3° (fino a un massimo di 3 raggi all'11° livello). Ogni raggio necessita di un attacco di contatto a distanza per colpire e infligge 4d6 danni da fuoco. I raggi possono essere scagliati contro lo stesso bersaglio o contro bersagli differenti, ma tutti devono essere mirati contro bersagli che siano entro 9 metri l'uno dall'altro e scagliati simultaneamente.

RAGNATELA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una tela di ragno)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto ragnatele in una propagazione del raggio di 6 m
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Ragnatela crea numerosi strati di filamenti resistenti e appiccicosi, che intrappolano le creature che vi rimangono invischiate. I filamenti sono simili a quelli delle ragnatele tessute da un ragno, ma sono molto più grossi e resistenti. Devono essere ancorati a due o più punti solidi diametralmente opposti altrimenti la ragnatela si affloscia su se stessa e scompare. Le creature che rimangono intrappolate all'interno di una *ragnatela* sono intralciate tra i filamenti viscosi. Se si attacca una creatura in una *ragnatela*, non si rimane invischiati.

Chiunque si trovi all'interno dell'area di effetto nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi. Se lo supera, la creatura si trova nella ragnatela ma è libera di agire. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura ottiene la condizione in lotta, ma può liberarsi effettuando una prova di manovra in combattimento o di Artista della Fuga, come azione standard contro la CD dell'incantesimo. L'intera area coperta dalla ragnatela è considerata terreno difficile. Chiunque si stia muovendo attraverso una ragnatela deve effettuare una prova di manovra in combattimento o di Artista della Fuga come parte della sua azione di movimento, con una CD uguale alla CD dell'incantesimo. Le creature che non la superano, perdono il loro movimento e diventano in lotta nel primo quadretto di ragnatela in cui entrano.

La *ragnatela* fornisce copertura per ogni 1,5 metri di sostanza tra sé e un avversario; se ci sono almeno 6 metri fornisce copertura totale.

I filamenti di una *ragnatela* sono infiammabili. Una *spada infuocata* può farsi strada tra i filamenti proprio come una mano fa con una ragnatela normale. Qualsiasi fuoco può incendiare e bruciare in 1 round 0,45 m^2 di *ragnatela*. Tutte le creature intrappolate in una ragnatela in fiamme subiscono 2d4 danni da fuoco.

Ragnatela può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*. Una *ragnatela* permanente che viene danneggiata (ma non distrutta) si riforma in 10 minuti.

RANDELLO INCANTATO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 randello o 1 bastone ferrato di quercia non magico toccato
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Un randello o bastone ferrato non magico diventa un'arma con bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. Un bastone ferrato ottiene questo potenziamento per entrambe le estremità dell'arma. Infligge danni come se fosse di due categorie di taglia più grande (un randello o bastone ferrato Piccolo così trasformato, infligge 1d8 danni, uno Medio 2d6 e uno Grande 3d6) +1 per il bonus di potenziamento. Questi effetti si verificano solo quando si impugna l'arma. Quando non la si tiene in mano, l'arma si comporta come se non fosse soggetta all'incantesimo.

REGGIA MERAVIGLIOSA

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un portale in miniatura d'avorio, un blocchetto di marmo levigato e un minuscolo cucchiaio d'argento, ogni oggetto del valore di 5 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto dimora extradimensionale fino a 3 cubi con spigolo di 3 m/livello (S)
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si evoca una dimora extradimensionale che ha una singola entrata nel piano in cui l'incantesimo è stato lanciato. Il punto di ingresso appare come una debole luminescenza nell'aria, largo circa 1,2 metri e alto 2,4 metri. Solo quanti sono stati designati possono entrare nella dimora, e il portale viene chiuso e reso invisibile una volta che si è entrati. Si può poi aprirlo di nuovo dalla parte in cui ci si trova, a piacimento. Una volta che i visitatori sono passati attraverso l'ingresso, si trovano a contemplare un magnifico atrio che conduce a numerose stanze. L'atmosfera è pulita, fresca e riscaldata.

Si possono creare quanti piani si desidera nel limite dell'effetto dell'incantesimo. Il luogo è ammobiliato e contiene cibo a sufficienza per fornire un pasto di nove portate per dodici persone per livello dell'incantatore. C'è anche uno stuolo di servitori semitrasparenti (in numero di 2 per livello dell'incantatore), obbedienti e in livrea che attendono eventuali visitatori. I servitori funzionano come nell'incantesimo *servitore inosservato*, a parte il fatto che sono visibili e che possono spostarsi liberamente all'interno della casa.

Visto che questa dimora è accessibile solo tramite il suo portale magico, le condizioni ambientali esterne non hanno alcun effetto su quelle interne e viceversa.

REGRESSIONE MENTALE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una manciata d'argilla, cristallo o sfere di vetro)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio 1 creatura
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Se la creatura bersaglio fallisce un tiro salvezza su Volontà, i suoi punteggi di Intelligenza e Carisma scendono a 1. La creatura non è più in grado di lanciare incantesimi, usare le sue abilità basate sull'Intelligenza o sul Carisma, comprendere un linguaggio o comunicare coerentemente. Riconosce tuttavia chi sono i suoi amici e riesce a seguirli e forse anche a proteggerli. La creatura rimane in questo stato finché non viene usato un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato, guarigione* o *miracolo* per annullarne gli effetti. Le creature in grado di lanciare incantesimi arcani come i maghi e gli stregoni, subiscono penalità –4 al loro tiro salvezza.

REINCARNAZIONE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M, FD (oli per almeno 1.000 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura morta toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Con questo incantesimo, si riporta in vita una creatura morta mettendola in un altro corpo, sempre che al momento del lancio la morte non sia avvenuta da più di una settimana, e che l'anima del soggetto sia libera e disposta a tornare. Se l'anima del soggetto non è disposta a tornare, l'incantesimo non funziona; quindi, i soggetti che desiderano tornare in vita non hanno tiri salvezza.

Visto che la creatura morta torna in vita all'interno di un nuovo corpo, tutte le malattie e i difetti fisici vengono curati. La condizione dei resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora qualche piccola porzione del corpo della creatura, può essere reincarnata, ma la porzione che riceve l'incantesimo deve esser stata parte del corpo della creatura al momento della morte. L'effetto magico di questo incantesimo crea dagli elementi naturali a disposizione un corpo adulto giovane interamente nuovo che la sua anima possa abitare. Questo processo richiede 1 ora per essere completato. Quando il corpo è pronto, il soggetto vi si reincarna.

Una creatura reincarnata ricorda la maggior parte delle informazioni riguardo alla sua vita e alla sua forma passata. Mantiene tutte le capacità di classe, i talenti e i gradi di abilità che già possedeva. La sua classe, il suo bonus di attacco base, i suoi bonus ai tiri salvezza base e

i suoi punti ferita sono immutati. I punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione dipendono parzialmente dal suo nuovo corpo. Innanzitutto si eliminano i modificatori razziali del soggetto (visto che non appartiene più necessariamente alla sua razza precedente) e si applicano i modificatori indicati nella tabella sottostante ai punteggi di caratteristica rimanenti. Il soggetto ottiene 2 livelli negativi permanenti quando viene reincarnato. Se il soggetto è di 1° livello, gli vengono invece risucchiati 2 punti di Costituzione. (Se questo dovesse ridurre la sua Costituzione a 0 o meno, il soggetto non potrebbe essere reincarnato). Un personaggio che è morto mentre aveva degli incantesimi preparati ha il 50% di probabilità di perdere quegli incantesimi dopo essere stato reincarnato. Una creatura che ha la capacità di lanciare incantesimi e che non prepara incantesimi (come uno stregone) ha il 50% di probabilità di perdere qualunque slot incantesimo non usato come se avesse lanciato quell'incantesimo.

È possibile che il cambiamento delle sue caratteristiche gli impedisca di continuare a portare avanti la sua precedente classe di personaggio, nel qual caso, il soggetto farebbe bene a diventare multiclasse.

Per una creatura umanoide, la nuova incarnazione viene determinata tirando sulla tabella seguente. Per le creature non umanoidi, la nuova incarnazione viene determinata usando la tabella seguente. Per le creature non umanoidi, si dovrebbe creare una tabella simile.

Una creatura che è stata trasformata in una creatura non morta o uccisa con un effetto di morte non può ritornare in vita tramite questo incantesimo. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere reincarnate. L'incantesimo non può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

d%	Incarnazione	For	Des	Cos
01	Bugbear	+4	+2	+2
02–13	Nano	+0	+0	+2
14–25	Elfo	+0	+2	–2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27–38	Gnomo	–2	+0	+2
39–42	Goblin	–2	+2	+0
43–52	Mezzelfo	+0	+2	+0
53–62	Mezzorco	+2	+0	+0
63–74	Halfling	–2	+2	+0
75–89	Umano	+0	+0	+2
90–93	Coboldo	–4	+2	–2
94	Lucertoloide	+2	+0	+2
95–98	Orco	+4	+0	+0
99	Troglodita	+0	–2	+4
100	Altro (a scelta del GM)	?	?	?

La creatura reincarnata guadagna tutte le capacità associate alla sua nuova forma, incluse le forme di movimento e la velocità, l'armatura naturale, gli attacchi naturali, le capacità straordinarie e così via, ma non parla automaticamente il linguaggio della nuova forma. Un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può riportare un personaggio reincarnato alla sua forma originale.

RENDERE INTEGRO

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 2, mago/stregone 2
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 oggetto fino a 270 dm³/livello o 1 creatura costrutto di qualunque taglia

L'incantesimo funziona come *riparare*, tranne per il fatto che ripara 1d6 danni per livello quando viene lanciato su una creatura costrutto (massimo 5d6).

L'incantesimo ripara oggetti magici distrutti (a 0 punti ferita o meno) e ricostituisce le loro capacità magiche, se il livello dell'incantatore che lo lancia è almeno il doppio di quello dell'oggetto. Gli oggetti dotati di cariche (come le bacchette) e gli oggetti ad uso singolo (come pozioni e pergamene) non possono essere riparati in questo modo. Quando viene usato *rendere integro* su una creatura costrutto, l'incantesimo supera l'immunità alla magia come se non permettesse alcuna resistenza agli incantesimi.

REPULSIONE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 7, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F/FD (2 statuette a forma di cane per un valore totale di 50 mo)
Raggio di azione fino a 3 m/livello
Area emanazione fino a un raggio di 3 m/livello, centrata su di sè
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si viene circondati da un campo di forza invisibile che può essere spostato a piacimento, impedendo a qualunque creatura di avvicinarsi. Si definiscono le dimensioni di questo campo al momento del lancio dell'incantesimo (fino al limite che il proprio livello permette). Le creature all'interno o che tentano di entrare nel campo devono tentare un tiro salvezza. Se falliscono, non sono in grado di avvicinarsi per la durata dell'incantesimo. A parte questo, le azioni che le creature respinte possono compiere non vengono limitate in alcun senso. Possono combattere con altre creature, lanciare incantesimi e attaccare con armi a distanza. Se ci si avvicina a una delle creature soggette all'incantesimo, non accade nulla: la creatura non viene spinta indietro. Se ci si avvicina abbastanza da arrivare alla sua portata, la creatura è libera di compiere attacchi in mischia contro di voi. Se una creatura respinta prova ad allontanarsi per poi tornare di nuovo verso di voi, non può più avvicinarsi se si trova ancora all'interno dell'area dell'incantesimo.

RESISTENZA

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 0, chierico 0, druido 0, paladino 1, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un mantello in miniatura)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si infonde nel soggetto un'energia magica che lo protegge dall'essere ferito, garantendogli bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza.

Resistenza può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

La creatura guadagna una resistenza agli incantesimi di 12 + il proprio livello dell'incantatore.

RESISTENZA DELL'ORSO

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 2, druido 2, ranger 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (qualche pelo o un po' di sterco di orso)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì

La creatura che subisce l'effetto ottiene una vitalità e una resistenza fisica maggiori. L'incantesimo conferisce al soggetto bonus di potenziamento +4 a Costituzione, insieme a tutti i benefici che questo comporta per i punti ferita, tiri salvezza su Tempra, prove di Costituzione e così via. I punti ferita ottenuti attraverso un aumento temporaneo della Costituzione non sono punti ferita temporanei, scompaiono quando la Costituzione del soggetto torna al livello normale, ma non devono essere perduti per primi come accade con i punti ferita temporanei.

RESISTENZA DELL'ORSO DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 6, druido 6, mago/stregone 6
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *resistenza dell'orso*, ma ha effetto su più creature.

RESISTERE ALL'ENERGIA

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 2, druido 2, paladino 2, ranger 1, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questa abiurazione fornisce ad una creatura una protezione limitata dai danni di uno qualunque dei cinque tipi di energia selezionato: acido, elettricità, freddo, fuoco o sonora. Il soggetto ottiene resistenza all'energia 10 contro il tipo di energia scelto, il che significa che ogni volta che la creatura è soggetta a quel tipo di danni (sia da una fonte naturale che da una fonte magica), quei danni sono ridotti di 10 prima di essere applicati ai punti ferita della creatura. Il valore della resistenza all'energia fornita aumenta a 20 al 7° livello fino ad un massimo di 30 all'11° livello. L'incantesimo protegge allo stesso modo anche l'equipaggiamento del soggetto.

Resistere all'energia assorbe solo i danni. Il soggetto potrebbe comunque subire sfortunati effetti collaterali nocivi.

Resistere all'energia si sostituisce (senza sommarsi) a *protezione dall'energia*. Se un personaggio è sotto l'effetto di *protezione dall'energia* e di *resistere all'energia*, è l'incantesimo *protezione dall'energia* ad assorbire i danni finché non si esaurisce il suo potere.

RESPINGERE LEGNO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 18 m
Area emanazione in forma lineare di 18 m
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Dalla propria persona hanno origine ondate di energia che si muovono nella direzione che si è scelta, spingendo lontano tutti gli oggetti di legno che si trovano sul percorso dell'incantesimo, fino ai limiti del suo raggio di azione. Gli oggetti di legno con un diametro superiore a 7,5 cm e che sono stati fissati saldamente non ne subiscono l'effetto, al contrario degli oggetti liberi. Gli oggetti di legno fissi con diametro di 7,5 cm o meno, si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.

Gli scudi di legno, le lance, i foderi e le impugnature delle armi, i dardi e le frecce saranno tutti respinti, e porteranno con sé i loro possessori.

Una creatura trascinata da un oggetto che sta portando può lasciarlo andare. Una creatura trascinata da uno scudo può sganciarlo con un'azione di movimento e lasciarlo cadere come azione gratuita. Se una lancia è piantata a terra o in qualche modo fissata per impedire questo movimento forzato, si spezza. Anche gli oggetti magici con parti in legno vengono respinti, anche se un *campo antimagia* è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo.

Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo. Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, si possono fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

RESPINGERE METALLO O PIETRA

Scuola abiurazione [terra]; **Livello** druido 8

Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 18 m
Area linea di 18 m che parte da sè
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Come *respingere legno*, questo incantesimo crea ondate di energia invisibili e intangibili che hanno origine da sè. Tutti gli oggetti di metallo o di pietra che si trovano sul percorso dell'incantesimo vengono respinti lontano, fino ai limiti del raggio di azione dell'incantesimo. Gli oggetti fissi di metallo o di pietra con diametro superiore a 7,5 cm e quelli liberi più pesanti di 250 kg non ne subiscono l'effetto. Tutto il resto, inclusi oggetti animati, piccoli macigni e creature in armatura di metallo vengono respinti. Gli oggetti fissi con diametro di 7,5 cm o meno si piegano e si spezzano e i loro pezzi si muovono con l'onda di energia. Gli oggetti che subiscono l'effetto dell'incantesimo vengono respinti alla velocità di 12 metri per round.

Gli oggetti come le armature di metallo, le spade e simili vengono respinti trascinando i loro possessori con sè. Anche gli oggetti magici con parti di metallo vengono respinti, anche se un *campo antimagia* è sufficiente a bloccare gli effetti dell'incantesimo. Una creatura che viene trascinata da uno scudo può scioglierlo come azione di movimento e lasciarlo cadere come azione gratuita.

Le ondate di energia continuano a percorrere la direzione specificata per tutta la durata dell'incantesimo. Dopo avere lanciato questo incantesimo e una volta che la direzione è stata decisa, si possono fare altre cose o andarsene senza che questo modifichi il potere dell'incantesimo.

RESPINGERE PARASSITI

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 4, chierico 4, druido 4, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione 3 m
Area emanazione del raggio di 3 m, centrata su di sè
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Una barriera invisibile respinge i parassiti. Un parassita con meno di un terzo del proprio livello dell'incantatore in Dadi Vita non può oltrepassarla. Se invece ha almeno un terzo del proprio livello dell'incantatore in Dadi Vita può oltrepassare la barriera superando un tiro salvezza su Volontà. Anche così, oltrepassare la barriera infligge al parassita 2d6 danni, e premere contro di essa gli provoca dolore, il che è sufficiente a far desistere la maggior parte dei parassiti.

RESPIRARE SOTT'ACQUA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 3, druido 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (una piccola canna o un filo di paglia)
Raggio di azione contatto
Bersaglio creature viventi toccate
Durata 2 ore/livello; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Le creature trasmutate possono respirare liberamente sott'acqua. Si divide la durata dell'incantesimo in parti uguali tra tutte le creature toccate. L'incantesimo non impedisce alle creature di respirare normalmente l'aria.

RESPIRO DI VITA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo) o Volontà dimezza, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo) o sì, vedi testo
Questo incantesimo cura 5d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +25).

Diversamente da altri incantesimi che guariscono i danni, *respiro di vita* può riportare in vita le creature che siano morte di recente. Se viene lanciato su una creatura che è morta da appena 1 round, si applica la guarigione a quella creatura secondo i dati riportati in questo incantesimo. Se la creatura ha un numero negativo di punti ferita totali più basso del suo punteggio di Costituzione, torna in vita e si stabilizza al suo nuovo ammontare di punti ferita totali. Se la creatura ha un numero negativo di punti ferita totali uguale o superiore al suo punteggio di Costituzione, la creatura resta morta. Le creature riportate in vita attraverso *respiro di vita* ottengono un livello negativo temporaneo che dura 1 giorno.

Le creature uccise da effetti di morte non possono essere salvate con *respiro di vita*.

Come gli incantesimi di cura, *respiro di vita* danneggia le creature non morte invece di curarle, ma non può comunque riportarle in vita.

RESTRINGERE OGGETTO

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato fino a 54 dm³/livello
Durata 1 giorno/livello; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)
Si è in grado di rimpicciolire un oggetto non magico (se rientra nei limiti di taglia) fino a 1/16 delle sua normale grandezza, in tutte e tre le dimensioni (fino a renderlo 1/4.000 del suo volume e della sua massa originale). Questo cambiamento riduce la taglia dell'oggetto effettivamente di quattro categorie. A propria discrezione, si può anche modificare la sua composizione ormai ridotta in un materiale simile a stoffa. Gli oggetti modificati dall'incantesimo *restringere oggetto* possono essere riportati alla loro naturale composizione e taglia gettandoli semplicemente contro una qualunque superficie solida

o per mezzo di una parola di comando pronunciata dall'incantatore originario. Perfino un fuoco acceso e il suo combustibile possono essere ridotti in grandezza da questo incantesimo. Riportare l'oggetto ristretto alle sue dimensioni ed alla sua composizione originale mette fine all'incantesimo.

Restringere oggetto può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*, nel qual caso l'oggetto sotto l'effetto dell'incantesimo può essere ridotto e ingrandito un numero indefinito di volte, ma solo dall'incantatore originario.

RESURREZIONE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 7
Componenti V, S, M (diamante del valore di 10.000 mo), FD
Funziona come *rianimare morti*, ma si è in grado di riportare in vita e completamente in forze qualsiasi creatura morta.

Lo stato dei suoi resti non è un fattore determinante. Finché esiste ancora una piccola porzione del corpo, la creatura può essere riportata in vita, ma la porzione del corpo che riceve l'incantesimo deve essere stata parte del corpo della creatura al momento della morte. (I resti di una creatura colpita da *disintegrazione* contano come una porzione del corpo). La creatura deve essere morta da non più di 10 anni per livello dell'incantatore.

Una volta che questo incantesimo è stato completato, la creatura viene immediatamente riportata al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica, senza alcuna perdita di eventuali incantesimi preparati. Il soggetto ottiene comunque un livello negativo permanente quando viene risorto, come se fosse stato colpito da una creatura che risucchia energia. Se il soggetto è di 1° livello perde invece 2 punti di Costituzione (se questa riduzione dovesse portare la sua Cos a zero o meno, non può essere resuscitato). Questa perdita di livello o di Costituzione non può essere in alcun modo ripristinata.

È possibile resuscitare qualcuno ucciso da un effetto di morte o che sia stato trasformato in una creatura non morta e poi distrutto. Non si può resuscitare qualcuno che sia morto di vecchiaia. I costrutti, gli elementali, gli esterni e le creature non morte non possono essere resuscitate.

RESURREZIONE PURA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 9
Tempo di lancio: 10 minuti
Componenti V, S, M, FD (diamante del valore di almeno 25.000 mo)
Funziona come *rianimare morti*, ma si è in grado di far risorgere una creatura morta da un tempo fino a 10 anni per livello di incantatore. Questo incantesimo è in grado di far risorgere perfino le creature il cui corpo è stato distrutto, purché si sia in grado di identificare il morto senza alcun ombra di dubbio in qualche modo (recitare il momento e il luogo della nascita o della morte del soggetto è il metodo più comune).

Una volta completato l'incantesimo, la creatura viene immediatamente riportata in vita al massimo dei punti ferita, della salute e della forza fisica senza alcuna perdita di livello (o di punti di Costituzione) o di incantesimi preparati.

È possibile resuscitare qualcuno che è stato ucciso da un effetto di morte o che è stato trasformato in un non morto e poi distrutto. Questo incantesimo può anche riportare in vita elementali o esterni, ma non costrutti o creature non morte.

Nemmeno *resurrezione pura* può riportare in vita una creatura morta di vecchiaia.

RIANIMARE MORTI

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 5
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (un diamante di almeno 5.000 mo), FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura morta toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
L'incantesimo restituisce la vita ad una creatura deceduta. Può ridare la vita ad una creatura che non è rimasta morta per oltre 1 giorno per livello dell'incantatore. Inoltre, l'anima del soggetto deve essere libera e desiderosa di tornare. Se l'anima non vuole tornare, l'incantesimo non funziona; perciò un soggetto che vuole tornare non deve effettuare alcun tiro salvezza.

Ritornare dalla morte è un'ordalia. Il soggetto dell'incantesimo ottiene 2 livelli negativi permanenti quando viene rianimato, proprio come se fosse stato colpito da una creatura che risucchia energia. Se invece il soggetto è di 1° livello, subisce 2 punti di risucchio di Costituzione (e se questo lo porta a Cos zero o meno, non può essere rianimato). Un personaggio che muore avendo degli incantesimi preparati ha una probabilità del 50% di perderli una volta rianimato. Una creatura che è in grado di lanciare incantesimi che non deve preparare (come uno stregone) ha la probabilità del 50% di perdere gli slot incantesimi che non ha usato come se avesse impiegato quegli slot per lanciare un incantesimo.

Una creatura rianimata ha un numero di punti ferita uguale ai suoi DV. Tutti i punteggi delle caratteristiche ridotti a 0 vengono portati a 1. Veleni normali e malattie normali vengono curati nel processo di rianimazione, ma non le malattie magiche e le maledizioni. Anche se l'incantesimo chiude le ferite mortali e ripara i danni locali di molti tipi, il corpo della creatura deve comunque essere integro, altrimenti le parti mancanti sono ancora mancanti quando la creatura viene rianimata. Nessuno degli oggetti, né l'equipaggiamento né ciò che era in suo possesso, vengono in alcun modo influenzati da questo incantesimo.

Una creatura che è stata trasformata in una creatura non morta o è stata uccisa da un effetto di morte non può essere riportata in vita con questo incantesimo. Costrutti, elementali, esterni e creature non morte non possono essere riportati in vita. L'incantesimo non può riportare in vita chi è morto di vecchiaia.

RIDURRE ANIMALI

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto

Bersaglio 1 animale consenziente di taglia Piccola, Media, Grande o Enorme
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Funziona come *ridurre persone*, ma influenza un singolo animale consenziente. Si devono anche ridurre i danni inflitti dagli attacchi naturali dell'animale (vedi Capitolo 6 per gli aggiustamenti del danno in relazione alla taglia).

RIDURRE PERSONE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (un pizzico di polvere di ferro)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura umanoide
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo provoca un immediato rimpicciolimento in una creatura umanoide, dimezzando la sua altezza, la sua lunghezza e la sua larghezza e dividendo per 8 il suo peso. Questa diminuzione modifica la categoria di taglia della creatura alla successiva più piccola. Il bersaglio ottiene bonus di taglia +2 a Destrezza, penalità di taglia –2 a Forza (fino a un minimo di 1) e bonus +1 ai tiri per colpire e alla CA grazie alla sua taglia ridotta.

Una creatura umanoide Piccola la cui taglia diminuisca a Minuscola ha uno spazio di 75 cm e una portata naturale di 0 cm (che significa che deve entrare nel quadretto di un avversario per attaccare). Una creatura umanoide Grande la cui taglia diminuisca a Media ha uno spazio di 1,5 metri e una portata naturale di 1,5 metri. Questo incantesimo non modifica la velocità del bersaglio.

Tutto l'equipaggiamento indossato o portato da una creatura viene similmente rimpicciolito da questo incantesimo. Le armi da mischia e da tiro infliggono meno danni. Altre proprietà magiche non sono influenzate da questo incantesimo. Qualsiasi oggetto ridotto che non sia più in possesso della creatura ridotta (compreso un proiettile o un'arma da lancio) ritorna immediatamente alla sua taglia normale. Questo significa che le armi da lancio infliggono danni normali (i proiettili infliggono danni in base alla taglia dell'arma che li tira).

Molteplici effetti magici che riducono la taglia non sono cumulativi. *Ridurre persone* contrasta e dissolve *ingrandire persone*.

Ridurre persone può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

RIDURRE PERSONE DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 4
Bersaglio 1 creatura umanoide/livello; due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Funziona come *ridurre persone*, ma ha effetto su più creature.

RIFLETTERE INCANTESIMO

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un piccolo specchio d'argento)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata fino a esaurimento o 10 minuti/livello
Gli incantesimi e gli effetti magici lanciati sull'incantatore rimbalzano verso colui che li ha lanciati. Questa abiurazione respinge solo gli incantesimi che hanno l'incantatore come bersaglio. Gli incantesimi ad area e ad effetto non sono soggetti all'abiurazione. *Riflettere incantesimo* non riesce nemmeno a fermare gli incantesimi a contatto a distanza. L'incantesimo influenza da 7 a 10 livelli di incantesimo (1d4+6). Il numero viene tirato in segreto.

Quando sull'incantatore viene lanciato un incantesimo di livello più alto del numero di livelli da riflettere rimasti, quell'incantesimo torna indietro solo in parte. Sottraete il numero di livelli da riflettere rimasti al livello dell'incantesimo che sta arrivando, poi dividete il risultato per il livello dell'incantesimo in arrivo, per determinare quale frazione dell'incantesimo riesce a passare. Nel caso di incantesimi che infliggono danni, l'incantatore e chi ha lanciato l'incantesimo ne subiscono entrambi una parte. Nel caso di incantesimi che non infliggono danni, entrambi hanno una probabilità in proporzione di essere colpiti.

Se sia l'incantatore che chi lancia l'incantesimo da riflettere sono protetti da effetti di *riflettere incantesimo*, si crea un campo di risonanza. Determinare i suoi effetti casualmente tirando su questa tabella:

d%	Effetto
01–70	L'incantesimo svanisce senza alcun effetto.
71–80	L'incantesimo colpisce entrambi ugualmente a pieno effetto.
81–97	Entrambi gli effetti di repulsione non funzionano per 1d4 minuti.
98–100	Entrambi gli incantatori svaniscono in un varco verso un altro piano.

RIFUGIO

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** chierico 7, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (oggetto preparato appositamente, la cui costruzione include l'uso di gemme per un valore di 1.500 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato
Durata permanente finché non viene scaricato
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Si crea una potente magia all'interno di un oggetto appositamente preparato. Questo oggetto contiene il potere di trasportare all'istante il suo possessore da qualunque distanza nello stesso piano alla dimora dell'incantatore. Una volta che l'oggetto è trasmutato, bisogna darlo volontariamente a un individuo informandolo nel frattempo di quale sia la parola di comando da pronunciare quando l'oggetto viene usato.

Per usare l'oggetto, il soggetto deve pronunciare questa parola nello stesso momento in cui l'oggetto viene spezzato o rotto (un'azione standard); quando ciò viene fatto, l'individuo e tutto ciò che sta

indossando o portando (fino a un massimo di carico pesante del personaggio) vengono trasportati magicamente alla dimora dell'incantatore. Nessun'altra creatura ne subisce l'effetto a parte un famiglio che si trovi a contatto del bersaglio.

Si può modificare questo incantesimo al momento del lancio, facendo in modo che quando l'oggetto rotto, e la parola di comando pronunciata, si venga trasportati entro 3 metri dal possessore dell'oggetto. Su avrà un'idea generale della posizione e della situazione del possessore dell'oggetto nel momento in cui l'incantesimo *rifugio* viene scaricato, ma una volta deciso di alterare l'incantesimo in questo modo non si ha più la possibilità di scelta se essere trasportati o meno.

RIGENERAZIONE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 7, druido 9
Tempo di lancio 3 round completi
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Le parti del corpo del bersaglio che sono state tagliate (dita, braccia, mani, piedi, code o anche teste di creature a più teste), le ossa rotte e gli organi danneggiati ricrescono. Dopo il lancio dell'incantesimo, la rigenerazione fisica si completa in 1 round, se le parti del corpo danneggiate sono presenti e a contatto con la creatura. In caso contrario, sono necessari 2d10 round.

Rigenerazione cura anche 4d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +35), elimina dal soggetto qualsiasi esaurimento e/o affaticamento, ed elimina tutti i danni non letali subiti dal soggetto. Non ha alcun effetto sulle creature non viventi (compresi i non morti).

RIMPICCIOLIRE VEGETALI

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio o Area vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo ha due versioni:

Regolare la crescita: La prima versione fa sì che la normale vegetazione entro un raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello) si rimpicciolisca a circa un terzo delle sue normali dimensioni, districandosi e diventando più rada. La vegetazione risultante appare attentamente potata e livellata. Questa versione dissolve automaticamente qualunque incantesimo od effetto che aumenta la vegetazione come *intralciare*, *crescita vegetale* e *muro di spine*. A propria discrezione, l'area interessata può essere un cerchio con il raggio di 30 metri, un semicerchio con un raggio di 45 metri o un quarto di cerchio del raggio di 60 metri. Si possono anche designare quali zone all'interno dell'area non vengono colpite.

Rallentare la crescita: Questa seconda versione agisce sulle normali piante nel raggio di 750 metri, riducendo la loro potenziale produttività nel corso dell'anno seguente a un terzo della media normale.

Rimpicciolire vegetali non ha effetto su creature del tipo vegetale.

RIMUOVI CECITÀ/SORDITÀ

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 3, paladino 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Rimuovi cecità/sordità guarisce dalla cecità o dalla sordità (a propria scelta), a prescindere che l'effetto sia naturale o magico. L'incantesimo non ripristina occhi od orecchie mancanti, ma li cura se sono stati danneggiati.

Rimuovi cecità/sordità contrasta e dissolve *cecità/sordità*.

RIMUOVI MALATTIA

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 3, druido 3, ranger 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Rimuovi malattia cura tutte le malattie di cui soffre un soggetto. Occorre superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro la CD di ciascuna delle malattie che affliggono il bersaglio per riuscire a curare la malattia. L'incantesimo uccide anche gli elementi parassitari, compresi la fanghiglia verde e altri.

Visto che la durata dell'incantesimo è istantanea, non impedisce ulteriori infezioni dopo una successiva esposizione alla stessa malattia.

RIMUOVI MALEDIZIONE

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 3, chierico 3, paladino 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto toccati
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Rimuovi maledizione rimuove tutte le maledizioni presenti su un oggetto o su una creatura. Se il bersaglio è una creatura, occorre superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) contro la CD di ciascuna maledizione che affligge il bersaglio, per rimuovere la maledizione. *Rimuovi maledizione* non rimuove la maledizione presente su uno scudo, un'arma o un'arma-

tura maledetti, ma generalmente permette alla creatura afflitta da un simile oggetto maledetto, superando una prova di livello dell'incantatore, di liberarsene.

Rimuovi maledizione contrasta e dissolve *scagliare maledizione*.

RIMUOVI PARALISI

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli fino a 4 creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si può liberare una o più creature dagli effetti di qualunque paralisi temporanea o da effetti magici simili, compresi incantesimi ed effetti che causano al soggetto la condizione barcollante. Quando l'incantesimo viene lanciato su una creatura, la paralisi viene negata. Se invece viene lanciato su 2 creature, entrambe possono ripetere il loro tiro salvezza con bonus di resistenza +4 contro l'effetto che le affligge. Se lanciato su 3 o 4 creature, invece, ognuna di esse può ripetere il proprio tiro salvezza con bonus di resistenza +2.

Questo incantesimo non ripristina punteggi di caratteristica ridotti da penalità, danni o risucchi.

RIMUOVI PAURA

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 1, chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura più 1 addizionale ogni 4 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 10 minuti; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si infonde coraggio nel bersaglio, garantendogli bonus morale +4 contro ogni effetto di paura per 10 minuti Se il soggetto è già sotto l'influenza di un effetto di paura quando riceve l'incantesimo, quell'effetto viene soppresso per la durata dell'incantesimo.

Rimuovi paura contrasta e dissolve *incuti paura*.

RINTOCCO DI MORTE

Scuola necromanzia [morte, male]; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata istantaneo / 10 minuti per ogni DV del soggetto; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Con questo incantesimo si può risucchiare la forza vitale pulsante di una creatura e usarla per alimentare il proprio potere. Quando si lancia l'incantesimo bisogna toccare una creatura vivente con un numero di punti ferita pari a –1 o meno. Se il soggetto fallisce il suo tiro salvezza, muore e si guadagnano 1d8 punti ferita temporanei e bonus di potenziamento +2 alla Forza. Inoltre, l'effettivo livello dell'incantatore aumenta di +1, migliorando gli effetti degli incantesimi basati sul livello dell'incantatore. Questo aumento dell'effettivo livello dell'incantatore non conferisce però nessun accesso a un maggior numero di incantesimi. Questo effetto ha una durata di 10 minuti per ogni DV della creatura bersaglio.

RIPARARE

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 0, chierico 0, druido 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione 3 m
Bersaglio 1 oggetto fino a 0,5 kg/livello
Durata istantaneo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi**: sì (innocuo, oggetto)

Questo incantesimo ripara gli oggetti danneggiati, ripristinando 1d4 danni. Se l'oggetto ha la condizione rotto, questa condizione viene rimossa e l'oggetto viene riportato alla metà dei suoi punti ferita originari. Occorre avere tutti i pezzi dell'oggetto perché l'incantesimo funzioni. Gli oggetti magici possono benissimo essere riparati, ma occorre avere un livello dell'incantatore uguale o superiore a quello dell'oggetto. Gli oggetti magici che sono stati distrutti (o sono a zero o meno pf) possono essere riparati ma non è possibile reintegrare le loro proprietà magiche. Questo incantesimo non ha effetto sulle creature, inclusi i costrutti. Non ha nemmeno effetto su oggetti che sono stati deformati o trasmutati in altro modo, anche se può riparare comunque i danni che hanno subito.

RIPARO SICURO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** bardo 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (un blocchetto di roccia quadrato, calce triturata, alcuni granelli di sabbia, una spruzzata d'acqua e alcune fascine di legno)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto struttura quadrata con lato di 6 m
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Con questo incantesimo si evoca una solida costruzione o casetta composta di materiali reperibili nell'area in cui si trova. Il pavimento è regolare, pulito e asciutto. Questo rifugio somiglia in tutto e per tutto ad una normale abitazione, e include una solida porta, due finestre con le imposte e un piccolo camino.

Il riparo in questione deve essere riscaldato come una normale abitazione e il caldo estremo ha effetto normalmente sia sulla costruzione che sui suoi occupanti. La struttura, in ogni caso, garantisce una certa sicurezza al suo interno: è resistente come un normale edificio in pietra a prescindere dai materiali che la compongono. Resiste quindi al fuoco e alle fiamme come se si trattasse di pietra,

e garantisce una protezione completa contro i proiettili normali (ma non da quelli scagliati da macchine d'assedio o giganti). La porta, le finestre e il camino sono relativamente sicuri contro le intrusioni, le prime bloccate dall'incantesimo *serratura arcana*, l'altro chiuso da una grata di ferro in cima e con una stretta canna fumaria. Inoltre, queste 3 aree sono protette dall'incantesimo *allarme*. Infine, l'incantesimo evoca anche un *servitore inosservato* che provvede a quello di cui si ha bisogno per tutta la durata del riparo.

Il *riparo sicuro* contiene anche un minimo di arredamento: otto brande, un tavolo su cavalletti, otto sgabelli e una scrivania.

RIPOSO INVIOLATO

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 2, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (un pizzico di sale e una moneta di rame per ogni occhio di cui il cadavere è dotato)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 cadavere toccato
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Si è in grado di conservare i resti di una creatura morta in modo che non si decompongano. Il che prolunga il termine di tempo entro il quale la creatura può essere risvegliata dalla morte (vedi *rianimare morti*). I giorni passati sotto l'influenza di questo incantesimo non vanno calcolati nel limite di tempo. L'incantesimo, inoltre, rende il trasporto del compagno caduto (che si sta decomponendo) assai meno spiacevole.

L'incantesimo funziona anche su parti staccate dal corpo e cose del genere.

RISATA INCONTENIBILE

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 1, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (minuscole crostate alla frutta e una piuma)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura; vedi testo
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo provoca nel soggetto una risata incontrollabile, costringendolo a crollare a terra prono in preda ad un riso convulso. Finché ride, il soggetto non può compiere azioni, ma non è considerato indifeso. Non appena l'incantesimo si esaurisce, può tornare ad agire normalmente. Il turno successivo al lancio dell'incantesimo, il bersaglio può tentare un tiro salvezza per mettere fine all'effetto. Questa è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità. Se il tiro ha successo, l'effetto termina, altrimenti la creatura continua a ridere per l'intera durata.

Creature con un punteggio di Intelligenza pari a 2 o meno non ne subiscono l'effetto. Una creatura il cui tipo sia diverso dal proprio riceve bonus +4 al suo tiro salvezza, poiché l'umorismo non viene "tradotto" molto bene.

RISCALDARE IL METALLO

Scuola trasmutazione [fuoco]; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio equipaggiamento in metallo di 1 creatura ogni 2 livelli; due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra; oppure 12,5 kg di metallo/livello entro un cerchio di 9 m
Durata 7 round
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Riscaldare il metallo rende rovente il metallo. I metalli incustoditi non magici non ottengono tiri salvezza, mentre, quelli magici hanno diritto a un tiro salvezza contro l'incantesimo.

Un oggetto impugnato da una creatura usa il bonus al tiro salvezza di quella creatura a meno che il proprio non sia più alto.

Una creatura subisce danni da fuoco se il suo equipaggiamento viene riscaldato. Subisce danni pieni se è colpita la sua armatura o se porta, impugna, indossa o tocca del metallo pari almeno ad un quinto del suo peso. Subisce invece danni minimi (1 o 2 danni; vedi tabella) se non indossa armatura di metallo.

Nel primo round di effetto dell'incantesimo, il metallo diventa caldo e sgradevole da toccare, ma non infligge danni, così come nell'ultimo round dell'incantesimo. Nel secondo (e nel penultimo) round, il calore intenso infligge danni e dolore. Nel terzo, quarto e quinto round, il metallo è incandescente e infligge danni superiori, secondo la tabella sotto riportata.

Round	Temperatura del metallo	Danni
1	Caldo	Nessuno
2	Molto caldo	1d4
3–5	Incandescente	2d4
6	Molto caldo	1d4
7	Caldo	Nessuno

Qualunque freddo intenso a sufficienza da danneggiare la creatura nega i danni da fuoco generati dall'incantesimo e viceversa, in proporzione di uno a uno. Se viene lanciato sott'acqua, *riscaldare il metallo* infligge danni dimezzati e fa ribollire l'acqua circostante.

Riscaldare il metallo contrasta e dissolve *gelare il metallo*.

RISTORARE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 4, paladino 4
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S, M (polvere di diamante del valore di 100 mo o 1.000 mo, vedi testo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Funziona come *ristorare inferiore*, ma dissolve anche livelli negativi temporanei o un livello negativo permanente. Se l'incantesimo è

usato per restituire un livello negativo permanente, ha come componente materiale di polvere di diamante del valore di 1.000 mo. Questo incantesimo non può essere usato per dissolvere più di un livello negativo permanente posseduto da un bersaglio in un periodo di 1 settimana. *Ristorare* cura tutti i danni temporanei alle caratteristiche, e restituisce tutti i punti risucchiati permanentemente da un singolo punteggio di caratteristica (scelto dall'incantatore nel caso in cui ve ne sia più di uno). Inoltre, elimina qualsiasi traccia di affaticamento o esaurimento sofferti dal soggetto.

RISTORARE INFERIORE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 2, druido 2, paladino 1
Tempo di lancio 3 round
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Ristorare inferiore dissolve qualunque effetto magico riduca uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio oppure cura 1d4 danni temporanei a uno dei punteggi di caratteristica del bersaglio. Inoltre, elimina qualsiasi affaticamento sofferto dal soggetto, e migliora una condizione da esausto ad affaticato. Non può ripristinare un risucchio di caratteristica permanente.

RISTORARE SUPERIORE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 7
Componenti V, S, M (polvere di diamante del valore di 5.000 mo)

Funziona come *ristorare inferiore*, ma dissolve tutti i livelli negativi temporanei e permanenti che affliggono il soggetto curato. *Ristorare superiore* dissolve anche tutti gli effetti magici che penalizzano le caratteristiche del soggetto, cura ogni danno temporaneo alle caratteristiche e reintegra tutti i punti risucchiati permanentemente da tutti i punteggi di caratteristica. Inoltre, elimina le condizioni affaticato ed esausto, e rimuove tutte le forme di demenza, *confusione* e simili effetti mentali.

RISUCCHIO DI ENERGIA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 9, mago/stregone 9
Tiro salvezza Tempra parziale; vedi testo per *debilitazione*

Funziona come *debilitazione*, tranne per il fatto che la creatura colpita ottiene 2d4 livelli negativi temporanei. 24 ore dopo averli ottenuti, il soggetto deve effettuare un tiro salvezza su Tempra (CD = CD del tiro salvezza di *risucchio di energia*) per ogni livello negativo. Se il tiro ha successo, quel livello negativo viene rimosso. In caso di fallimento, il livello negativo diventa permanente.

Una creatura non morta colpita dal raggio guadagna 2d4 × 5 punti ferita temporanei per 1 ora.

RISVEGLIO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 5
Tempo di lancio 24 ore
Componenti V, S, M (erbe ed oli che valgano almeno 2.000 mo), FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 animale o 1 albero toccato
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si risveglia un albero o un animale portandolo a un grado di consapevolezza umano. Per riuscirci, occorre effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + i DV attuali dell'animale o i DV che l'albero avrà una volta risvegliato). L'albero o l'animale risvegliato è amichevole nei propri confronti, ma non si avrà alcuna connessione o empatia speciale con esso; esso eseguirà comunque compiti specifici o incarichi da svolgere per vostro conto, se gli si comunicheranno le proprie intenzioni.

Se si lancia di nuovo *risveglio* su una creatura già risvegliata dall'incantesimo, essa rimarrà amichevole nei vostri confronti, ma non eseguirà altri compiti per vostro contro a meno che non siano nel suo interesse.

Un albero risvegliato mantiene le sue caratteristiche come se fosse un oggetto animato (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*), tranne per il fatto che acquisisce il tipo vegetale e che i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma sono ognuno 3d6. I vegetali risvegliati ottengono la capacità di muovere rami, radici, liane, viticci e così via, e hanno sensi simili a quelli umani. Un animale risvegliato ottiene 3d6 di Intelligenza, +1d3 al Carisma e +2 DV. Il suo tipo diventa bestia magica (animale aumentato). Un animale risvegliato non può servire come compagno animale, famiglio o cavalcatura speciale.

Un albero o un animale risvegliato è in grado di parlare uno dei propri linguaggi conosciuti, più un altro di quelli che conosce per ogni punto di bonus di Intelligenza (se presente). Questo incantesimo non funziona su un animale o una pianta con Intelligenza superiore a 2.

RITARDA VELENO

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** bardo 2, chierico 2, druido 2, paladino 2, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto diventa temporaneamente immune ai veleni. Qualsiasi veleno che si trovi nel suo sistema o a cui venga esposto nel corso della durata dell'incantesimo non ha effetto su di lui finché la durata dell'incantesimo non si è esaurita. *Ritarda veleno* non cura eventuali danni che il veleno abbia già inflitto in precedenza.

RITIRATA RAPIDA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S

Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)
Ritirata rapida aumenta la propria velocità base su terreno di 9 metri. (Questa modifica viene considerata bonus di potenziamento). Non ha alcun effetto su altre forme di movimento, come nuotare, scalare, scavare o volare. Come qualsiasi altro effetto che aumenta la velocità, questo incantesimo influenza la distanza di salto (vedi Acrobazia).

RIVELA BUGIE

Scuola divinazione; **Livello** chierico 4, paladino 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata concentrazione, fino a 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** no
Ad ogni round, ci si deve concentrarsi su un soggetto, che deve trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo. Si scopre subito se il soggetto pronuncia deliberatamente e consapevolmente una bugia avvertendo nella sua aura i disturbi che la menzogna genera. L'incantesimo tuttavia non rivela la verità, non scopre eventuali inesattezze e non rivela eventuali omissioni.

RIVELA LOCAZIONI

Scuola divinazione; **Livello** chierico 8, mago/stregone 8
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, FD
Raggio di azione illimitato
Bersaglio 1 creatura od oggetto
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
L'incantesimo *rivela locazioni* è uno dei più potenti mezzi esistenti per localizzare creature od oggetti. Non esiste nulla, al di fuori dell'incantesimo *vuoto mentale* o dell'intervento diretto di una divinità, che impedisca di apprendere l'esatta ubicazione di un singolo individuo o di un oggetto attraverso di esso. *Rivela locazioni* aggira ogni normale protezione dallo scrutamento o dalla localizzazione. Rivela il nome del luogo della creatura o dell'oggetto (nome dell'edificio, della compagnia, del palazzo e così via), della comunità o della regione (o dell'unità politica in questione), della nazione, del continente e del piano in cui si trova il soggetto.

Per trovare una creatura attraverso questo incantesimo, bisogna averla vista o avere un oggetto che un tempo era di sua proprietà. Per trovare un oggetto, occorre averlo toccato almeno una volta.

ROCCE AGUZZE

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** druido 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area un quadrato con lato di 6 metri/livello
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il terreno roccioso, i pavimenti di pietra e le superfici simili modificano la loro forma fino a coprirsi di lunghe punte affilate che spuntano dalla roccia. Questi spuntoni di pietra impediscono i movimenti attraverso un'area e infliggono danni. Qualunque creatura si sposti a piedi all'interno o attraverso l'area dell'incantesimo si muove a velocità dimezzata. Inoltre, qualunque creatura si sposti attraverso l'area subisce 1d8 danni perforanti per ogni 1,5 metri di movimento in quest'area.

Qualunque creatura subisca danni da questo incantesimo deve anche superare un tiro salvezza su Riflessi per evitare ferite ai piedi e alle gambe. Un tiro salvezza fallito riduce la velocità della creatura alla metà rispetto al normale per 24 ore oppure finché la creatura ferita non riceve un incantesimo *curare* (che restituisce anche i punti ferita persi). Un altro personaggio può rimuovere questa penalità impiegando 10 minuti a medicare le ferite e superando una prova di Guarire contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo.

Le trappole magiche come *rocce aguzze* sono difficili da individuare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare le *rocce aguzze*. La CD è 25 + il livello dell'incantesimo, o CD 29 per *rocce aguzze*. *Rocce aguzze* è una trappola magica che non può essere disattivata con l'abilità Disattivare Congegni.

RUNE ESPLOSIVE

Scuola abiurazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato che non pesi più di 5 kg
Durata permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si possono tracciare queste rune mistiche su un libro, una mappa, una pergamena o un simile oggetto che abbia su di sé informazioni scritte. Le rune esplodono quando vengono lette, infliggendo 6d6 danni da forza. Chiunque si trovi vicino alle rune (abbastanza vicino da leggerle) subisce danni pieni senza possibilità di tiro salvezza; eventuali altre creature nel raggio di 3 metri dalle rune subiscono danni dimezzati se effettuano un tiro salvezza su Riflessi. Anche, l'oggetto su cui erano scritte le rune subisce danni pieni (senza tiro salvezza).

L'incantatore e altri personaggi da lui appositamente istruiti sono in grado di leggere lo scritto protetto senza attivare le rune. Analogamente, l'incantatore è in grado di rimuoverle quando vuole. Altri possono riuscirci lanciando con successo *dissolvi magie* o *cancellare*. Tuttavia se il tentativo fallisce, l'esplosione viene attivata.

Le trappole magiche come *rune esplosive* sono difficili da individuare e da disattivare. Un personaggio con il privilegio di classe scoprire trappole (e solo lui) può usare Disattivare Congegni per rivelare e neutralizzare le rune. La CD per trovare le trappole usando Percezione è di 25 + il livello dell'incantatore, o 28 per *rune esplosive*.

SAGGEZZA DEL GUFO

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 2, druido 2, paladino 2, Ranger 2, mago/stregone 2

Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (piume o sterco di gufo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì
La creatura trasmutata diventa più saggia. L'incantesimo conferisce al soggetto bonus di potenziamento +4 alla Saggezza, aggiungendo i normali benefici alle abilità basate sulla Saggezza. Chierici, druidi, paladini e ranger (e altri incantatori che si affidano alla Saggezza) che ricevono *saggezza del gufo* non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per l'incremento alla Saggezza, ma le CD dei tiri salvezza per i loro incantesimi aumentano.

SAGGEZZA DEL GUFO DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 6, druido 6, mago/stregone 6
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Funziona come *saggezza del gufo*, ma ha effetto su più creature.

SALTARE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1, ranger 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una zampa posteriore di cavalletta)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì
Il bersaglio ottiene bonus di potenziamento +10 alle prove di Saltare. Il bonus di potenziamento aumenta a +20 al 5° livello dell'incantatore, e a +30 (il massimo) al 9° livello dell'incantatore.

SANTIFICARE

Scuola invocazione [bene]; **Livello** chierico 5, druido 5
Tempo di lancio 24 ore
Componenti V, S, M (erbe, oli e incenso del valore di almeno 1.000 mo, più 1.000 mo/livello dell'incantesimo da includere nell'area da santificare), FD
Raggio di azione contatto
Area emanazione del raggio di 12 m dal punto toccato
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** vedi testo
Santificare rende sacro un luogo, un edificio o una struttura in particolare. Questo produce quattro effetti Importanti.

Primo, il luogo o la struttura viene protetto da un effetto di *cerchio magico contro il male*.

Secondo, la CD per resistere all'energia positiva incanalata entro l'area ottiene bonus sacro +4 e la CD per resistere all'energia negativa è ridotta di 4. La resistenza agli incantesimi non si applica a questo effetto. Quest'ultimo effetto non si applica alla versione dell'incantesimo da druido.

Terzo, qualsiasi cadavere seppellito In un luogo soggetto a *santificare* non può essere trasformato in un non morto.

Infine, è possibile scegliere di collocare l'effetto di un singolo incantesimo sul luogo protetto da *santificare*. L'effetto di questo incantesimo dura 1 anno e funziona in tutta l'area, indipendentemente dalla sua normale durata o area di effetto. Si può decidere se avrà effetto su tutte le creature, solo sulle creature che condividono la propria fede o il proprio allineamento, o solo sulle creature che aderiscono a fedi o allineamenti diversi. Alla fine dell'anno l'effetto scelto si esaurisce, ma può essere rinnovato o cambiato lanciando di nuovo *santificare*.

Gli effetti di incantesimi che possono essere legati a santificare includono *aiuto, anatema, ancora dimensionale, benedizione, contrastare elementi, dissolvi magie, epurare invisibilità, incuti paura, individuazione del magico, individuazione del male, interdizione alla morte, libertà di movimento, linguaggi, luce diurna, oscurità, oscurità profonda, protezione dall'energia, resistere all'energia, rimuovi paura, rivela bugie, silenzio* e *zona di verità*. Potrebbero essere richiesti tiri salvezza e si potrebbe dover applicare ai singoli effetti la resistenza agli incantesimi (vedi la descrizione di ogni singolo incantesimo per i dettagli). Un'area può ricevere un solo incantesimo *santificare* (e il suo effetto di incantesimo associato) alla volta.

Santificare contrasta ma non dissolve *profanare*.

SANTUARIO

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** no
Un avversario che tenti di colpire o di attaccare direttamente in qualche modo la creatura protetta, anche con un incantesimo a bersaglio, deve effettuare un tiro salvezza su Volontà. Se il tiro salvezza riesce, l'avversario è in grado di attaccare normalmente e non subisce l'effetto dell'incantesimo. Se il tiro salvezza invece fallisce, l'avversario non può proseguire con l'attacco e perde la parte di azione già fatta, non essendo più in grado di attaccare direttamente il bersaglio per la durata dell'incantesimo. Coloro che non tentano di attaccare il bersaglio non ne subiscono l'effetto. L'incantesimo non impedisce che la creatura protetta venga attaccata o influenzata da incantesimi ad area o ad effetto. Mentre è protetto da questo incantesimo, il soggetto non può attaccare senza interromperne gli effetti, ma può fare uso di incantesimi non di attacco o agire diversamente.

SANTUARIO PRIVATO

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (una sottile lamina di piombo, un pezzo di vetro opaco, un batuffolo di cotone e un crisolito ridotto In polvere)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area un cubo con spigolo di 9 m/livello (S)
Durata 24 ore (I)

Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo assicura la riservatezza. Chiunque guardi all'interno dell'area di effetto dall'esterno vede solamente una scura massa nebbiosa, che non può essere penetrata nemmeno con la scurovisione. Nessun suono, non importa quanto forte, può fuoriuscire dall'area, perciò nessuno può origliare dall'esterno. Quanti si trovano invece all'interno dell'area vedono normalmente quanto accade fuori.

Gli incantesimi di divinazione (scrutamento) non riescono a percepire nulla nella zona protetta, e inoltre chi si trova all'interno è immune all'*individuazione dei pensieri*. L'incantesimo impedisce la comunicazione tra quanti si trovano all'interno e quanti si trovano invece al suo esterno (dal momento che blocca i suoni), ma non impedisce altri tipi di comunicazione, quali *inviare* oppure *messaggio*, oppure la comunicazione telepatica, come quella tra un mago e il suo famiglio.

Non impedisce neppure gli spostamenti delle creature o degli oggetti dall'interno all'esterno dell'area, e viceversa.

Santuario privato può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

SCAGLIARE MALEDIZIONE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata permanente
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si pone sul soggetto una maledizione, a scelta tra le seguenti:

- –6 a un punteggio di caratteristica (minimo 1).
- –4 a tiri per colpire, tiri salvezza, prove di caratteristica e di abilità.
- Ad ogni turno, il soggetto ha una probabilità del 50% di agire normalmente; altrimenti non compie alcuna azione.

È anche possibile inventarsi una maledizione personale, che non deve però essere più potente di quelle sopra descritte.

La maledizione non può essere dissolta, ma può essere rimossa con *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*.

Scagliare maledizione contrasta *rimuovi maledizione*.

SCASSINARE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersaglio una porta, una scatola o una cassa con un'area fino a 0,9 m²/livello
Durata istantaneo; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
L'incantesimo *scassinare* è in grado di aprire porte incastrate, sbarrate, chiuse a chiave o soggette a *blocca porte* o *serratura arcana*. Al termine del lancio, occorre effettuare una prova di livello dell'incantatore contro la CD della serratura con bonus +10, Se si ha successo, *scassinare* apre fino a due metodi di chiusura. Può anche aprire porte segrete, scatole o forzieri, sia chiusi a chiave che dotati di trappole a scatto. È anche in grado di allentare nodi e aprire catenacci (ammesso che servano a tenere chiuse delle porte). Se viene usato per aprire una porta soggetta a *serratura arcana*, l'incantesimo in questione non viene rimosso, ma semplicemente sospeso per 10 minuti. In qualunque altro caso, le porte non si richiuderanno né si bloccheranno di nuovo allo scadere dell'incantesimo. *Scassinare* non è in grado di sollevare cancelli sbarrati o simili impedimenti (come una saracinesca) e non ha effetto su corde, piante rampicanti e così via. L'effetto è limitato dalla sua area. Ogni utilizzo di questa magia è in grado di eliminare due degli eventuali ostacoli che la tengono chiusa.

SCHERMO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area un cubo con spigolo di 9 m/livello (F)
Durata 24 ore
Tiro salvezza nessuno o Volontà dubita (se si interagisce); vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo crea una potente protezione dallo scrutamento e dall'osservazione diretta. Quando viene lanciato l'incantesimo, si deve definire ciò che sarà possibile o meno vedere all'interno dell'area dell'incantesimo. L'illusione così creata deve essere definita in termini generali. Una volta che le condizioni sono state fissate, non possono essere modificate.

Eventuali tentativi di *scrutare* l'area individuano automaticamente l'immagine specificata, senza alcun tiro salvezza. Gli elementi visivi e uditivi sono adeguati all'illusione creata. In caso di osservazione diretta è invece concesso un tiro salvezza (come nel caso di una normale illusione), se ci sono ragioni per dubitare di ciò che si vede. Perfino entrare all'interno dell'area non cancella l'illusione, né permette necessariamente un tiro salvezza, sempre che le creature nascoste stiano bene attente a stare lontane da coloro che sono soggetti all'illusione.

SCIAME DI METEORE

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area 4 propagazioni con raggio di 12 m, vedi testo
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno o Riflessi dimezza, vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Sciame di meteore e un incantesimo estremamente potente e spettacolare, simile a *palla di fuoco* sotto molti aspetti. Quando viene lanciato, 4 sfere con diametro di 60 cm scaturiscono dal palmo della propria mano e puntano in linea retta verso i punti designati. Le meteore

lasciano dietro di sé una scia di scintille infuocate.

Se si tenta di dirigere una sfera verso una creatura specifica, bisogna compiere un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio con la meteora. Qualunque creatura colpita da una di queste sfere subisce 2d6 danni contundenti (senza tiro salvezza) e riceve penalità –4 contro il danno da fuoco della sfera (vedi sotto). Se una sfera mirata ad un bersaglio lo manca, esplode semplicemente al più vicino angolo dello spazio del bersaglio. Si può dirigere più di una meteora contro lo stesso bersaglio.

Se le sfere arrivano a destinazione, ognuna esplode in una propagazione del raggio di 12 metri, infliggendo 6d6 danni da fuoco ad ogni creatura presente nell'area. Se una creatura si trova all'interno dell'area di più di una sfera, deve effettuare un tiro salvezza diverso contro ognuna. Nonostante provenga da sfere separate, tutto il danno da fuoco viene sommato insieme dopo aver effettuato il tiro salvezza, e la resistenza al fuoco si applica solo una volta.

SCIAME ELEMENTALE

Scuola evocazione (convocazione) [vedi testo]; **Livello** druido 9
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto 2 o più creature convocate, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 10 minuti/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo apre un portale su un Piano Elementale e da lì evoca un elementale. Un druido può scegliere qualunque piano (Acqua, Aria, Fuoco o Terra), mentre un chierico apre il portale del piano corrispondente al suo dominio.

Quando l'incantesimo viene completato, appaiono 2d4 elementali Grandi. Dieci minuti dopo, compaiono 1d4 elementali Enormi. Dieci minuti dopo, appare un elementale maggiore. Ogni elementale ha il massimo di punti ferita per DV. Una volta che gli elementali appaiono, rimangono al proprio servizio per tutta la durata dell'incantesimo.

Gli elementali vi obbediscono alla lettera e non vi attaccano mai, nemmeno se qualcuno riesce ad ottenere il controllo su di loro. Non occorre mantenere la concentrazione sugli elementali ed è possibile congedarli singolarmente o in gruppo in qualsiasi momento.

Quando si usa un incantesimo di convocazione per evocare una creatura di acqua, di aria, di fuoco o di terra, si considera come un incantesimo di quel tipo.

SCOLPIRE LEGNO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio un pezzo di legno toccato, non più grande di 270 dm³ + 27 dm³/livello
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Scolpire legno permette di plasmare un pezzo di legno già esistente in qualsiasi forma che si adatti ai propri scopi. Sebbene sia possibile realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili, e c'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

SCOLPIRE PIETRA

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** chierico 3, druido 3, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (argilla morbida)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 pietra o 1 oggetto di pietra toccati, fino a 270 dm³ + 27 dm³/livello
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si è in grado di modellare un qualunque pezzo di roccia già esistente dandogli una forma adeguata ai propri scopi. Sebbene *scolpire pietra* permetta di realizzare bauli, porte e altri oggetti in maniera grezza, i dettagli non sono realizzabili. C'è una probabilità del 30% che una forma che necessiti di parti mobili finisca per non funzionare.

SCOPRI IL PERCORSO

Scuola divinazione; **Livello** bardo 6, chierico 6, druido 6
Tempo di lancio 3 round
Componenti V, S, F (una serie di oggetti di divinazione)
Raggio di azione personale o contatto
Bersaglio se stessi o 1 creatura toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno o Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** no o Sì (innocuo)

Il soggetto al questo incantesimo è in grado di individuare la strada fisica più corta e più diretta verso una rilevante destinazione specifica, come una città, una fortezza, un lago o un sotterraneo. Il luogo può essere all'esterno o sottoterra, basta che sia rilevante. Per esempio, la capanna di un cacciatore non è abbastanza rilevante, ma lo è il campo di raccolta dei tronchi. L'incantesimo funziona basandosi sul luogo, non sugli oggetti o sulle creature contenuti in esso. La locazione deve trovarsi sullo stesso piano su cui il soggetto si trova nel momento in cui si lancia l'incantesimo.

L'incantesimo permette al soggetto di percepire la direzione esatta che lo condurrà a destinazione, indicando di volta in volta la strada giusta da seguire o le azioni fisiche da compiere. Ad esempio, l'incantesimo permette al soggetto di percepire quale corridoio prendere in una caverna quando deve scegliere fra due vie. L'incantesimo ha termine quando la destinazione viene raggiunta o quando si esaurisce la sua durata, a seconda di ciò che si verifica prima. L'incantesimo può essere usato per rimuovere il soggetto e coloro che si trovano con lui dall'effetto di un incantesimo *labirinto* nel giro di un singolo round, specificando come destinazione "fuori dal labirinto".

Questa divinazione opera in funzione del suo soggetto principale, non dei suoi compagni, e quindi non prevede e non si adatta alle azioni di altre creature (compresi eventuali guardiani) che potrebbero

effettuare delle azioni per opporsi all'incantatore mentre segue il percorso rivelato dall'incantesimo.

SCOPRI TRAPPOLE

Scuola divinazione; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello

Si ottiene una conoscenza intuitiva del funzionamento delle trappole. Se l'incantesimo è attivo, si ottiene un bonus cognitivo pari alla metà del livello dell'incantatore (massimo +10) alle prove di Percezione effettuate per trovare trappole, entro 3 metri da sè, anche se non le si sta cercando attivamente.

Da notare che *scopri trappole* non garantisce alcuna capacità di disattivare le trappole che vengano scoperte.

SCRIGNO SEGRETO

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, F (il forziere e la sua copia in miniatura)
Raggio di azione vedi testo
Bersaglio 1 forziere e fino a 27 dm³ di merci/livello dell'incantatore
Durata 60 giorni o finché non viene scaricato
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Grazie a questo incantesimo è possibile nascondere un forziere sul Piano Etereo per un massimo di 60 giorni, e recuperarlo in qualsiasi momento. Il forziere può contenere fino a 27 dm³ di materiale per livello dell'incantatore (a prescindere dalla taglia reale del forziere, che è di circa 90 x 60 x 60 cm). Se al suo interno si trova un essere vivente, c'è una probabilità del 75% che l'incantesimo fallisca. Una volta nascosto il forziere, è possibile recuperarlo concentrandosi (un'azione standard), e questo appare al proprio fianco.

Il forziere deve essere di eccezionale fattura e deve valere non meno di 5.000 mo, creato dai migliori artigiani. Una volta costruito, se ne deve fare una piccola copia (dello stesso materiale e uguale in ogni particolare), in modo che la miniatura del forziere sembri una sua replica perfetta (la copia costa 50 mo). Questi forzieri non sono magici e quindi possono essere chiusi da lucchetti, protetti da glifi e così via, proprio come i normali forzieri.

Per nasconderli, bisogna lanciare l'incantesimo mentre si tocca sia il forziere che la sua replica. Il primo svanisce nel Piano Etereo. È quindi necessaria la copia per riportarlo indietro. Dopo 60 giorni, c'è una probabilità cumulativa del 5% per ogni giorno che il forziere sia perso irrimediabilmente. Se la sua miniatura viene distrutta o perduta, non c'è modo, neanche con un incantesimo *desiderio*, di riportarlo indietro, anche se è possibile organizzare una spedizione extraplanare per recuperarlo.

Eventuali creature viventi all'interno del forziere mangiano, dormono e invecchiano normalmente, e muoiono nel momento in cui finiscono l'acqua, il cibo, l'aria o qualunque altra cosa di cui abbiano bisogno per sopravvivere.

SCRITTO ILLUSORIO

Scuola illusione (allucinazione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 minuto per pagina
Componenti V, S, M (un inchiostro ricco di piombo di almeno 50 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato del peso non superiore a 5 kg
Durata 1 giorno/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo permette di scrivere istruzioni o altre informazioni su carta, pergamena o simili materiali da scrittura. Lo scritto illusorio sembra avere la forma di una qualche scrittura straniera o magica. Solo la persona (o le persone) designate al momento del lancio dell'incantesimo sono in grado di leggere le scritte; agli altri personaggi risultano completamente indecifrabili.

Qualsiasi creatura non autorizzata che tenti di leggere le scritte attiva un potente effetto illusorio e deve effettuare un tiro salvezza. Se lo supera, la creatura può distogliere lo sguardo con solo un vago senso di disorientamento; se fallisce, la creatura subisce una *suggestione* nascosta nelle scritte al momento di lanciare *scritto illusorio*.

La *suggestione* dura solo 30 minuti. Suggestioni tipiche comprendono "Chiudi il libro e vattene", "Dimentica l'esistenza del libro" e così via. Se dissolti con successo con *dissolvi magie*, lo *scritto illusorio* e il suo messaggio segreto scompaiono. Il messaggio nascosto può essere letto attraverso una combinazione dell'incantesimo *visione del vero* con *lettura del magico* o *comprensione dei linguaggi*.

SCRUTARE

Scuola divinazione (scrutamento); **Livello** bardo 3, chierico 5, druido 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 ora
Componenti V, S, M/FD (una polla d'acqua), F (uno specchio d'argento del valore di almeno 1.000 mo)
Raggio di azione vedi testo
Effetto sensore magico
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si è in grado di vedere e sentire creature che possono trovarsi a qualunque distanza. Se il soggetto effettua con successo un tiro salvezza su Volontà, il tentativo fallisce. La difficoltà del tiro salvezza cambia a seconda di quanto bene si conosca il soggetto e del tipo di connessione fisica (se presente) con quella creatura. Inoltre, se il soggetto si trova su un altro piano, ottiene bonus +5 al tiro salvezza su Volontà.

Conoscenza	Modificatore al tiro salvezza
Nessuna*	+10
Di seconda mano (lo si conosce per sentito dire)	+5
Di prima mano (lo si è incontrato una volta)	+0
Familiare (lo si conosce molto bene)	–5

*Occorre avere un qualche tipo di connessione (vedi sotto) con una creatura di cui non si sa nulla.

Connessione	Modificatore al tiro salvezza su Volontà
Descrizione o immagine	–2
Oggetto personale o abito	–4
Parte del corpo, ciocca di capelli, unghie ecc.	–10

Se il tiro salvezza fallisce, si può vedere (ma non sentire) il soggetto e le immediate vicinanze del soggetto (approssimativamente 3 metri in tutte le direzioni dal soggetto). Se il soggetto si muove, il sensore lo segue ad una velocità fino a 45 metri.

Come tutti gli incantesimi di divinazione (scrutamento), il sensore ha la vostra completa capacità visiva, inclusi tutti gli effetti magici. Inoltre, i seguenti incantesimi hanno una probabilità del 5% per livello dell'incantatore di funzionare attraverso il sensore: *individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male* e *messaggio*.

Se il tiro salvezza ha successo, non si può tentare di scrutare di nuovo un soggetto per almeno 24 ore.

SCRUTARE SUPERIORE

Scuola divinazione (scrutamento); **Livello** bardo 6, chierico 7, druido 7, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Durata 1 ora/livello

Funziona come *scrutare*, eccetto quanto indicato sopra. Inoltre, attraverso il sensore magico funzionano in modo sicuro tutti i seguenti incantesimi: *individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male, lettura del magico, linguaggi* e *messaggio*.

SCUDO

Scuola abiurazione [forza]; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuti/livello (I)

Scudo crea un disco di forza invisibile delle dimensioni di uno scudo torre, che vi fluttua davanti. Nega gli attacchi di *dardo incantato* diretti contro di voi. Inoltre, fornisce bonus di scudo +4 alla CA, che si applica anche agli attacchi di contatto incorporei, poiché è un effetto di forza.

Lo *scudo* non ha penalità di armatura alla prova né probabilità di fallimento degli incantesimi arcani.

SCUDO DELLA FEDE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una piccola pergamena con un brano preso da un testo sacro)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questo incantesimo crea un campo magico luminescente attorno alla creatura toccata, in grado di deflettere gli attacchi. Garantisce quindi al bersaglio bonus di deviazione +2 alla CA, con un +1 addizionale ogni 6 livelli dell'incantatore (bonus di deviazione massimo +5 al 18° livello).

SCUDO DELLA LEGGE

Scuola abiurazione [legale]; **Livello** chierico 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un reliquiario del valore di almeno 500 mo)
Raggio di azione 6 m
Bersagli 1 creatura/livello in una esplosione del raggio di 6 m centrata su di sè
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Una debole luminescenza bluastra circonda i bersagli proteggendoli dagli attacchi, garantendo loro resistenza agli incantesimi lanciati da creature caotiche e *rallentando* le creature caotiche che li colpiscono. Questa abiurazione ha quattro effetti:

Primo, ogni creatura protetta ottiene bonus di deviazione +4 alla CA e bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza. A differenza di *protezione dal caos*, questi benefici vengono applicati a tutti gli attacchi, non solo a quelli compiuti da creature caotiche.

Secondo, le creature protette ottengono resistenza agli incantesimi 25 contro incantesimi del caos e incantesimi lanciati da creature caotiche.

Terzo, l'abiurazione blocca eventuali possessioni o influenze mentali, proprio come *protezione dal caos*.

Infine, se una creatura caotica riesce a colpire con un attacco in mischia una creatura protetta, la creatura che attacca è *rallentata*. (Un tiro salvezza su Volontà nega l'effetto, come per *lentezza*, però contro la CD del tiro salvezza di *scudo della legge*).

SCUDO DI FUOCO

Scuola invocazione [fuoco o freddo]; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (fosforo per lo scudo ardente; una lucciola o una lampiride per lo *scudo gelido*)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello (I)

Quando si lancia questo incantesimo, si viene avvolti dalle fiamme che provocano danni a chi attacca in mischia. Le fiamme proteggono da attacchi basati sul gelo o sul fuoco, a seconda se si scelgono fiamme gelide o ardenti per il proprio *scudo di fuoco*.

Qualsiasi creatura che vi colpisca col suo corpo o con un'arma impugnata infligge i suoi danni normalmente, ma allo stesso tempo subisce 1d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15). Questi danni possono essere da freddo (se si sceglie *scudo gelido*) o da fuoco (se

si sceglie *scudo ardente*). Se la creatura che attacca è dotata di resistenza agli incantesimi, si applica a questo effetto. Le creature che impugnano armi con portata non sono soggette a questi danni se vi attaccano.

Quando si lancia l'incantesimo, si sembrerà ardere, ma le fiamme sono sottili e allungate, ed emanano luce pari soltanto a metà dell'illuminazione di una torcia normale (3 metri). Il colore delle fiamme è blu o verde se viene lanciato lo *scudo gelido*, viola o blu se viene lanciato lo *scudo ardente*. I poteri speciali di ogni versione sono i seguenti:

Scudo ardente: Le fiamme risultano calde al contatto. Si subiscono solo danni dimezzati da attacchi basati sul freddo. Se l'attacco permette un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non se ne subisce alcuno.

Scudo gelido: Le fiamme risultano fredde al contatto. Si subiscono solo danni dimezzati da attacchi basati sul fuoco. Se l'attacco permette un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non se ne subisce alcuno.

SCUDO ENTROPICO

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Attorno a sè si materializza un campo di energia magica risplendente di un'aura caotica dai molti colori. Il campo deflette ogni freccia, raggio o altro attacco a distanza in arrivo.

Ogni attacco a distanza diretto verso di sè per il quale chi attacca deve effettuare un tiro per colpire ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio (un effetto simile all'occultamento). Non ha effetto sugli altri attacchi che semplicemente operano soltanto a distanza.

SCUDO SU ALTRI

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una coppia di anelli di platino del valore di 50 mo ognuno che devono essere indossati dall'incantatore e dalla creatura protetta)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Questo incantesimo protegge il soggetto creando un legame mistico con l'incantatore, in modo tale che alcune delle ferite subite dal soggetto vengano trasferite all'incantatore. Il soggetto guadagna bonus di deviazione +1 alla CA e bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza. Inoltre, il soggetto subisce solo danni dimezzati da qualunque attacco o ferita (incluse quelle inflitte dalle capacità speciali) che infligga danni ai punti ferita. La quantità di danni che la creatura protetta non subisce viene inflitta all'incantatore. Le forme di ferimento che non comprendono punti ferita, come gli effetti di *charme*, i danni temporanei alle caratteristiche, il risucchio di livelli e gli effetti di morte, non sono soggette a questo incantesimo. Se il soggetto subisce una riduzione di punti ferita a causa dell'abbassamento del suo punteggio di Costituzione, la riduzione non viene condivisa dall'incantatore poiché non sono danni ai punti ferita. Quando l'incantesimo ha termine, eventuali danni successivi non vengono più divisi fra il soggetto e l'incantatore, ma quelli già subiti non vengono riassegnati al soggetto.

Se l'incantatore e il bersaglio dell'incantesimo si allontanano fino ad uscire dal raggio di azione dell'incantesimo, l'incantesimo finisce.

SCUROVISIONE

Scuola trasmutazione; **Livello** ranger 3, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un frammento di carota essiccata o un'agata)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Il soggetto ottiene la capacità di vedere per 18 metri anche nel buio più totale. *Scurovisione* mostra le cose solo in bianco e nero, ma per il resto è pari a una vista normale. Non conferisce la possibilità di vedere nel buio di tipo magico.

Scurovisione può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

SEGUGIO FEDELE

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un fischietto d'argento, una scheggia d'osso e del filo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto cane da guardia fantomatico
Durata 1 ora/livello dell'incantatore o finché non viene scaricato, poi 1 round/livello dell'incantatore; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si evoca un cane da guardia fantomatico invisibile agli occhi di tutti tranne che ai propri. L'animale fa la guardia nel luogo in cui è stato evocato (non si muove).

Comincia ad abbaiare forte nel momento in cui una creatura di taglia Piccola o più grande si avvicina a meno di 9 metri da lui. (Quanti sono già entro 9 metri da lui al momento dell'evocazione possono muoversi nell'area, ma se si allontanano, al loro ritorno attivano comunque l'abbaiare). Il cane è in grado di vedere le creature invisibili ed eteree. Non reagisce alle finzioni, ma lo fa con le illusioni ombra.

Se un intruso si avvicina entro 1,5 metri dal cane da guardia, quest'ultimo smette di abbaiare e colpisce con un morso pericoloso (bonus di attacco +10, 2d6+3 danni perforanti) una volta per round. Il cane ottiene anche i bonus appropriati alle creature invisibili (vedi *invisibilità*). Il cane è sempre considerato preparato a mordere, per cui colpisce con il suo primo morso nel turno dell'intruso. Il suo morso è equivalente a un'arma magica in termini di riduzione del danno. Il cane non può essere attaccato, ma può invece essere dissolto.

L'incantesimo dura 1 ora per livello dell'incantatore, ma una volta che il cane comincia ad abbaiare dura solo 1 round per livello dell'incantatore. Se ci si allontana a più di 30 metri dal cane da guardia, l'incantesimo ha termine.

SEMBRARE

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura ogni 2 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 12 ore (I)
Tiro salvezza Volontà nega o Volontà dubita (se si interagisce con essa); **Resistenza agli incantesimi** sì o no; vedi testo

L'incantesimo funziona come *camuffare se stesso,* tranne per il fatto che si può cambiare l'aspetto anche di altre persone. Le creature interessate riprendono il loro naturale aspetto se vengono uccise. I bersagli che non sono consenzienti, possono negare gli effetti dell'incantesimo che stanno per subire superando un tiro salvezza su Volontà o con resistenza agli incantesimi.

SEMI DI FUOCO

Scuola evocazione (creazione) [fuoco]; **Livello** druido 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (ghiande o bacche di agrifoglio)
Raggio di azione contatto
Bersagli fino a 4 ghiande toccate o fino a 8 bacche di agrifoglio toccate
Durata 10 minuti/livello o finché non vengono usate
Tiro salvezza nessuno o Riflessi dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

In base alla versione scelta, si possono trasformare delle ghiande in armi a spargimento che l'incantatore o un altro personaggio possono lanciare, o delle bacche di agrifoglio in bombe da far detonare a comando.

Ghiande deflagranti: Fino a 4 ghiande vengono trasformate in speciali armi a spargimento che possono essere scagliate fino a 30 metri di distanza. È richiesto un tiro per colpire di contatto a distanza per raggiungere il bersaglio scelto. Insieme, le ghiande possono infliggere 1d4 danni da fuoco per ogni livello dell'incantatore (massimo 20d4) ripartito tra le varie ghiande nella maniera prescelta. Nessuna ghianda può infliggere più di 10d4 punti di danno.

Ogni ghianda esplode nel momento in cui tocca una superficie dura. In aggiunta ai normali danni da fuoco, ognuna infligge 1 danno da spargimento per dado e incendia qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 3 metri.

Bacche di agrifoglio in bombe: Si possono trasformare fino a 8 bacche di agrifoglio in bombe speciali. Le bacche vengono normalmente collocate a mano, essendo troppo leggere per funzionare come armi da lancio efficaci (possono essere lanciate a un massimo di 1,5 metri). Se ci si trova entro 60 metri e si pronuncia una parola di comando, le bacche esplodono istantaneamente in una fiammata e infliggono 1d8 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore a ogni creatura in un'esplosione con raggio di 1,5 metri, e incendiano qualsiasi materiale combustibile nel raggio di 1,5 metri. Le creature presenti nell'area che superano un tiro salvezza su Riflessi subiscono solo danni dimezzati.

SERRATURA ARCANA

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere d'oro del valore di 25 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio la porta, il forziere o il portale toccato, fino a una grandezza di 2,7 m²/livello
Durata permanente
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Un incantesimo *serratura arcana* lanciato su una porta, un forziere o un portale ne provoca la chiusura magica. Se l'oggetto ha un lucchetto, la CD per aprire il lucchetto aumenta di 10 mentre esso è agganciato all'oggetto. Se l'oggetto non ha un lucchetto, l'incantesimo ne crea uno che può essere aperto solo con una prova di Disattivare Congegni con CD 20. Una porta o un oggetto protetto con questo incantesimo può essere aperto solo rompendolo o impiegando un incantesimo *dissolvi magie* o *scassinare.* Aggiungete 10 alla normale CD per sfondare una porta o un portale interessato da questo incantesimo. Un incantesimo *scassinare* non rimuove una *serratura arcana*, ne sopprime solamente l'effetto per 10 minuti.

SERRATURA DIMENSIONALE

Scuola abiurazione; **Livello** chierico 8, mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area emanazione del raggio di 6 m centrata in un punto nello spazio
Durata 1 giorno/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si crea una scintillante barriera smeraldina che impedisce completamente il viaggio extradimensionale. Le forme di movimento bloccate includono: *camminare nelle ombre, forma eterea, intermittenza, labirinto, porta dimensionale, portale, proiezione astrale, spostamento planare, teletrasporto, transizione eterea* e altre simili capacità magiche. Una volta che la *serratura dimensionale* è collocata, il viaggio extradimensionale verso l'esterno e verso l'interno dell'area non è più possibile.

Serratura dimensionale non interferisce con il movimento di creature che, al momento del lancio dell'incantesimo, si trovavano già in forma eterea o astrale, né blocca la percezione o forme di attacco extradimensionali. Inoltre, l'incantesimo non impedisce la scomparsa delle creature evocate quando termina l'incantesimo di evocazione.

SERVITORE INOSSERVATO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pezzo di spago e un po' di legno)

Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto un servitore inosservato, senza forma e senza volontà
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Il *servitore inosservato* è una forza invisibile, priva di forma e di volontà propria che esegue alcuni semplici compiti assegnati. Può correre, riportare degli oggetti, aprire porte che non siano bloccate, tenere una sedia, pulire o fare piccole riparazioni. Il servitore è in grado di eseguire solo un compito alla volta, ma può ripetere la stessa attività in continuazione, se così gli viene ordinato. Il servitore è in grado di aprire porte, cassetti, coperchi normali e ha un punteggio effettivo di Forza pari a 2 (è quindi in grado di sollevare fino a 10 kg o di trascinare 50 kg).

Può far scattare trappole e meccanismi simili, ma può esercitare sempre solo 10 kg di forza, che potrebbero non essere sufficienti a far scattare alcuni meccanismi a pressione. Non può svolgere alcun incarico che richieda una prova di abilità con una CD superiore a 10 né che richieda una prova che sfrutta un'abilità che non può essere usata senza addestramento. La sua velocità è 4,5 metri. Non può volare, arrampicarsi o nuotare (anche se può camminare sull'acqua).

Il servitore non è in grado di attaccare in alcun modo; non effettua mai tiri per colpire. Non può essere ucciso, ma si dissolve se subisce almeno 6 danni da un attacco ad area (non ha diritto ad alcun tiro salvezza contro gli attacchi). Se si tenta di inviarlo oltre il raggio di azione dell'incantesimo (misurato dalla propria attuale posizione), il servitore cessa di esistere.

SFERA CONGELANTE

Scuola invocazione [freddo]; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una piccola sfera di cristallo)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersaglio, Effetto o Area vedi testo
Durata istantaneo o 1 round/livello; vedi testo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

La *sfera congelante* crea una sfera gelida di energia fredda che saetta dalle proprie dita fino al punto selezionato, dove deflagra in un'esplosione del raggio di 12 metri, infliggendo 1d6 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d6) ad ogni creatura nell'area. Una creatura elementale (acqua) invece subisce 1d8 danni da freddo per livello dell'incantatore (massimo 15d8) ed è barcollante per 1d4 round.

Se la *sfera congelante* colpisce un corpo d'acqua o un liquido che contenga una grossa percentuale di acqua (escluse le creature a base d'acqua), congela il liquido fino a una profondità di 15 cm in un raggio di 12 metri. Questo ghiaccio dura 1 round per livello dell'incantatore. Le creature che stavano nuotando sulla superficie dell'acqua rimangono intrappolate nel ghiaccio. Tentare di liberarsi è un'azione di round completo. Per riuscirvi, una creatura intrappolata deve effettuare una prova di Forza con CD 25 o una prova di Artista della Fuga con CD 25.

Se lo si desidera, si può aspettare a scagliare la sfera dopo aver completato l'incantesimo. Infatti, si può considerare questo incantesimo come un incantesimo a contatto per il quale si sta conservando la carica. Si può mantenere la carica per un tempo pari a 1 round per livello, alla fine del quale la *sfera congelante* provoca un'esplosione centrata su di sè (non si riceve alcun tiro salvezza per resistere al suo effetto). Scagliare la sfera in un round successivo è un'azione standard.

SFERA DI INVISIBILITÀ

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Area emanazione del raggio di 3 m attorno alla creatura o all'oggetto toccati

Funziona come *invisibilità*, con la differenza che questo incantesimo rende invisibili tutte le creature entro 3 metri dal bersaglio e che il centro dell'effetto si muove con lui. I soggetti sotto l'effetto di questo incantesimo possono vedersi l'un l'altro, e sono in grado di vedere se stessi come se non fossero influenzati dall'incantesimo. Qualunque creatura influenzata che esce dall'area di effetto torna visibile, ma quelle che vi entrano dopo il lancio dell'incantesimo non diventano invisibili a loro volta. A parte il beneficiario, le creature influenzate che compiono un attacco negano l'invisibilità limitatamente a se stesse. Nel momento in cui il beneficiario dell'incantesimo compie un attacco, la *sfera di invisibilità* termina.

SFERA ELASTICA

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una sfera di cristallo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto sfera del diametro di 30 cm/livello centrata attorno a una creatura
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Una sfera di energia brillante avvolge una creatura, purché quest'ultima sia abbastanza piccola da poter essere contenuta. La sfera contiene il bersaglio per la durata dell'incantesimo. La sfera funziona come un *muro di forza*, tranne che può essere negata da un incantesimo *dissolvi magie*. Il soggetto dentro la sfera è in grado di respirare normalmente. La sfera non può essere spostata fisicamente da persone all'esterno né dagli sforzi di chi si trova al suo interno.

SFERA INFUOCATA

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** druido 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (sego di candela, di zolfo e ferro in polvere)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto sfera del raggio di 1,5 m
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Riflessi nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un globo di fuoco bruciante rotola in qualsiasi direzione indicata e brucia coloro che colpisce. Si muove a una velocità di 9 metri per round e, come parte del suo movimento, può salire o saltare fino

a 9 metri per colpire un bersaglio. Se entra in uno spazio occupato da una creatura, smette di avanzare per il resto del round e le infligge 3d6 danni da fuoco, sebbene il soggetto possa negare i danni superando un tiro salvezza su Riflessi. La *sfera infuocata* è in grado di rotolare oltre le barriere più basse di 120 cm. Incendia eventuali sostanze infiammabili che tocca ed illumina l'area in cui si trova con la stessa intensità di una torcia.

La sfera si muove fino a quando la si continua a dirigerla (con un'azione di movimento), altrimenti rimane immobile e continua a bruciare; può essere spenta con qualsiasi metodo che spegnerebbe un normale fuoco delle sue dimensioni. La sua superficie ha una consistenza spugnosa e morbida che non causa altri danni che quelli da fuoco, e non è in grado di spingere via creature che le si oppongono o di abbattere grossi ostacoli. La *sfera infuocata* svanisce se esce dal raggio di azione dell'incantesimo.

SFERA PRISMATICA

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 9
Componenti: V
Raggio di azione 3 m
Effetto sfera del raggio di 3 m centrata su di sè

Funziona come *muro prismatico*, ad eccezione che si evoca un globo immobile e opaco di luce dai colori cangianti intorno a sè che protegge da ogni tipo di attacco. La sfera brilla di tutti i colori dello spettro visivo.

L'effetto di cecità causato dalla sfera su tutte le creature con meno di 8 DV dura 2d4 × 10 minuti.

Si può uscire ed entrare nella sfera liberamente, e rimanervi vicino senza alcuna conseguenza. Tuttavia, quando si è al suo interno essa blocca qualunque cosa tenti di attraversarla (inclusi gli incantesimi). Le altre creature che tentano di attaccarvi o di attraversarla subiscono invece gli effetti di ognuno dei colori della sfera, uno alla volta.

Normalmente è visibile solo la metà superiore della sfera, poiché l'altra metà si trova al di sotto del livello del terreno su cui si poggia.

I colori della sfera hanno gli stessi effetti dei colori di un *muro prismatico.*

Sfera prismatica può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza.*

SFERA TELECINETICA

Scuola invocazione [forza]; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una semisfera di cristallo trasparente, e 2 piccoli magneti)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto sfera del diametro di 30 cm/livello, centrata attorno a creature od oggetti
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Funziona come *sfera elastica*, solo che in aggiunta le creature o gli oggetti all'interno del globo sono virtualmente privi di peso. Qualunque cosa venga racchiusa all'interno di una *sfera telecinetica* pesa un sedicesimo del suo peso normale. È possibile sollevare con la telecinesi qualsiasi cosa venga racchiusa nella sfera, a patto che abbia al massimo un peso fino a 2.500 kg. La portata del controllo telecinetico si estende da sè fino a una distanza massima del raggio di azione medio (30 metri + 3 metri per livello dell'incantatore) dopo che la sfera è riuscita ad incapsulare il suo contenuto.

Si possono spostare oggetti o creature in essa rinchiusi che abbiano un peso totale fino a 2.500 kg concentrandosi sulla sfera. Si può cominciare a spostare la sfera nel round immediatamente seguente a quello in cui è stato lanciato l'incantesimo. Concentrandosi per farlo (un'azione standard), si può spostare la sfera fino a 9 metri di distanza in un round. Se si interrompe la concentrazione, essa rimane immobile per quel round (su una superficie piana) oppure scende alla sua velocità di caduta (se sospesa) fino a quando non raggiunge una superficie piana, o la durata dell'incantesimo non ha termine o non si riprende la concentrazione. Si può riprendere la concentrazione nel turno seguente o in qualunque altro turno entro la durata dell'incantesimo.

La sfera cade a una velocità di 18 metri per round, non abbastanza da causare danni al suo contenuto.

È possibile muoverla con la telecinesi anche se ci si trova al suo interno.

SFOCATURA

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

La sagoma del soggetto diventa sfocata, oscillante e mutevole. Questa distorsione garantisce al soggetto occultamento (probabilità del 20% di essere mancato).

Un incantesimo *vedere invisibilità* non contrasta l'effetto di *sfocatura*, a differenza di *visione del vero*.

Gli avversari che non possono vedere il soggetto ignorano l'effetto dell'incantesimo (e comunque combattere contro un avversario che non si può vedere comporta le normali penalità).

SGUARDO PENETRANTE

Scuola necromanzia; **Livello** bardo 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza: Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi**: Sì

Ogni round, si può scegliere come bersaglio una creatura vivente, colpendola con ondate di potere malvagio. In base ai DV del bersaglio, questo attacco può avere tre effetti. Gli effetti sono cumulativi e simultanei.

DV	Effetto
10 o più	Infermo
5–9	In preda al panico, infermo
4 o meno	Catatonico, in preda al panico, infermo

Infermo: Malessere improvviso e febbre assalgono il soggetto. Una creatura colpita da questo effetto rimane inferma per 10 minuti per livello dell'incantatore. Gli effetti non possono essere negati da *rimuovi malattia* o da *guarigione*, mentre *rimuovi maledizione* è efficace.

In preda al panico: Il soggetto cade in preda al panico per 1d4 round. Anche una volta cessato il panico, la creatura rimane scossa per 10 minuti per livello dell'incantatore, e ricade automaticamente in preda al panico, se durante quel lasso di tempo si entra nella sua linea di visuale. Questo è un effetto di paura.

Catatonico: Il soggetto cade in un coma catatonico per 10 minuti per livello dell'incantatore. Durante questo periodo di tempo, non può essere risvegliato in alcun modo se non dissolvendo l'effetto, che non è un effetto di *sonno* e quindi gli elfi non ne sono immuni.

Occorre impiegare un'azione veloce ad ogni round dopo il primo per scegliere un bersaglio.

SIGILLO ARCANO

Scuola universale; **Livello** mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Effetto una runa o un sigillo personale, compreso in uno spazio di 0,09 m²
Durata permanente
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo permette di scrivere la runa o il sigillo personale, purché non sia composto da più di 6 caratteri. La scritta può essere visibile o invisibile. *Sigillo arcano* permette di imprimere la runa su qualsiasi sostanza (perfino pietra o metallo) senza danneggiare il materiale in questione. Se viene posto un sigillo invisibile, un incantesimo *individuazione del magico* lo rende visibile e luminoso (ma non necessariamente comprensibile). Incantesimi od oggetti come *vedere invisibilità*, *visione del vero*, una *gemma della visione* o una *tunica degli occhi* sono analogamente in grado di rendere il *sigillo arcano* visibile a chi ne fa uso. Un incantesimo *lettura del magico* rivela le parole, se ve ne sono. Il sigillo non può essere dissolto, ma può essere rimosso da colui che l'ha lanciato o con un incantesimo *cancellare*.

Se viene lanciato su un essere vivente, la normale usura del tempo fa scomparire il sigillo nel giro di un mese.

Sigillo arcano deve essere lanciato su un oggetto prima che questo riceva l'incantesimo *evocazioni istantanee* (vedi la descrizione di questo incantesimo per i dettagli).

SIGILLO DEL SERPENTE

Scuola evocazione (creazione) [forza]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (polvere d'ambra del valore di 50 mo e una scaglia di serpente)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 libro o 1 scritto toccato
Durata permanente o finché non viene scaricato; finché non viene liberato o 1d4 giorni + 1 giorno/livello; vedi testo
Tiro salvezza Riflessi nega; **Resistenza agli incantesimi** no

Quando si lancia *sigillo del serpente*, appare un piccolo simbolo su uno scritto, come ad esempio un libro, una pergamena o una mappa. Il testo contenente il simbolo deve essere di almeno 25 parole. Quando questo simbolo viene letto, il serpente si anima e colpisce il lettore, se vi è una linea di effetto tra il simbolo ed il lettore.

La semplice visione del testo non è sufficiente per attivare l'incantesimo; il soggetto deve deliberatamente leggerlo. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza per evitare il morso del serpente. Se ha successo, il serpente si dissolve in un lampo di luce marrone accompagnato da uno sbuffo di fumo giallastro e da un forte rumore. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza, viene avvolto da un campo di forza che risplende di luce ambrata e che lo immobilizza fino a che non viene liberato, per ordine dell'incantatore o quando sono passati 1d4 giorni + 1 giorno per livello dell'incantatore,

All'interno del campo di forza ambrato il soggetto non invecchia, non ha bisogno di respirare, non ha fame né sonno e non può riguadagnare incantesimi. Viene conservato in uno stato di animazione sospesa, incosciente di ciò che accade attorno a lui. Può essere danneggiato da forze esterne (e forse anche ucciso), visto che il campo di forza non gli fornisce alcuna protezione contro gli attacchi fisici. Tuttavia, un soggetto morente non perde punti ferita e si stabilizza fino alla fine dell'incantesimo.

Il simbolo nascosto non può essere individuato tramite una normale ricerca, e *individuazione del magico* si limita a rivelare solo che l'intero testo è magico.

Un *dissolvi magie* può invece rimuovere il sigillo. Un incantesimo *cancellare* distrugge l'intera pagina di testo.

Sigillo del serpente può essere lanciato in combinazione con altri incantesimi che nascondono o alterano i testi, come *pagina segreta*.

SIGILLO DI GIUSTIZIA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 5, paladino 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata permanente; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si traccia un sigillo indelebile sul soggetto e si pronuncia quale comportamento da parte del soggetto attiverà il sigillo. Una volta attivato, il sigillo maledice il suo portatore. In genere, viene usato specificamente contro qualche tipo di comportamento criminale, ma si può scegliere qualunque atto si desideri. L'effetto del sigillo è identico a quello dell'incantesimo *scagliare maledizione*.

Visto che sono necessari 10 minuti per lanciare questo incantesimo

e che bisogna poter tracciare il sigillo sul bersaglio, è possibile usarlo solo su una vittima consenziente o immobilizzata.

Come *scagliare maledizione*, questo incantesimo non può essere dissolto. Ma può essere rimosso con *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento. Rimuovi maledizione* funziona solo se chi lo lancia è almeno dello stesso livello di chi ha lanciato *sigillo di giustizia*. Queste restrizioni si applicano comunque, che il sigillo sia stato o meno attivato.

SILENZIO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 2, chierico 2
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area emanazione del raggio di 6 m centrata su 1 creatura, 1 oggetto o un punto nello spazio
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo o nessuno (oggetto); **Resistenza agli incantesimi**: sì; vedi testo o no (oggetto)

Una volta lanciato questo incantesimo, nell'area regna il silenzio più totale. Tutti i suoni vengono fermati: la conversazione è impossibile, gli incantesimi con componente verbale non possono essere lanciati, e nessun rumore, non importa da cosa sia stato originato, può entrare o attraversare l'area. L'incantesimo può essere lanciato in un punto qualunque dello spazio, ma l'effetto è stazionario, a meno che non venga lanciato su un oggetto che può essere spostato. L'incantesimo può anche essere centrato su una creatura, facendo sì che ne sia il centro e che l'effetto si sposti seguendo i suoi movimenti. Una creatura non consenziente può tentare un tiro salvezza su Volontà per negare l'incantesimo e usare la resistenza agli incantesimi, se ne ha una. Gli oggetti in possesso di una creatura o gli oggetti magici che emettono suoni hanno diritto ad un tiro salvezza e uno di resistenza agli incantesimi, al contrario di quelli incustoditi e dei punti nello spazio. Le creature che si trovano in un'area di *silenzio* sono immuni agli attacchi, agli incantesimi e agli effetti sonori o basati sul linguaggio.

SIMBOLO DI DEBOLEZZA

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 7, mago/stregone 7
Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno)

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature in un raggio di 18 metri dal *simbolo di debolezza* soffrono invece per una debolezza menomante che infligge 3d6 danni alla Forza.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di debolezza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di debolezza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore. Una creatura può essere soggetta a questo simbolo solo una volta.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di debolezza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di debolezza* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per il *simbolo di debolezza*.

SIMBOLO DI DEMENZA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** chierico 8, mago/stregone 8
Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno)
Tiro salvezza Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di demenza* diventano invece dementi in modo permanente (come per l'incantesimo *demenza*).

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di demenza* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di demenza* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di demenza* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di demenza* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per il *simbolo di demenza*.

SIMBOLO DI DOLORE

Scuola necromanzia [male]; **Livello** chierico 5, mago/stregone 5
Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo ognuno)

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di dolore* soffrono invece per dolori devastanti che infliggono penalità –4 a tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica. Questi effetti durano per 1 ora dopo che la creatura si è allontanata a più di 18 metri dal simbolo.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di dolore* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di dolore* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di dolore* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di dolore* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per il *simbolo di dolore*.

SIMBOLO DI MORTE

Scuola necromanzia [morte]; **Livello** chierico 8, mago/stregone 8
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno)
Raggio di azione 0 m; vedi testo
Effetto un simbolo
Durata vedi testo
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo permette di tracciare una potente runa su una superficie. Una volta attivato, un *simbolo di morte* uccide una o più creature in un raggio di 18 metri dal simbolo (da considerare come un'esplosione), il cui totale combinato di punti ferita attuali non superi 150. Il *simbolo di morte* ha effetto prima sulle creature più vicine, ignorando quelle con troppi punti ferita. Una volta attivato, il simbolo diventa attivo e risplende, e dura 10 minuti per livello dell'incantatore o fino a quando non ha colpito un totale

di 150 punti ferita di creature, quale dei due si verifichi prima. Qualsiasi creatura che entri nell'area mentre il *simbolo di morte* è attivo ne subisce l'effetto, indipendentemente dalla sua presenza nell'area quando è stato attivato. Una creatura deve effettuare il tiro salvezza contro il simbolo solo una volta per tutto il tempo in cui rimane all'interno dell'area, ma se si allontana e rientra nell'area mentre il simbolo è ancora attivo, deve effettuare un altro tiro salvezza.

Fino a che non viene attivato, il *simbolo di morte* è inattivo (anche se visibile e leggibile fino a una distanza di 18 metri). Per essere efficace, un *simbolo di morte* deve essere posto in modo da essere visibile e in una posizione evidente. Coprire o nascondere la runa rende il *simbolo di morte* inefficace, a meno che una creatura non rimuova la copertura, nel qual caso il *simbolo di morte* funziona normalmente.

Come regola di base, un *simbolo di morte* viene attivato da una creatura con una o più delle seguenti azioni, a scelta: guarda, legge, tocca la runa, vi passa sopra, o attraversa un portale sul quale la runa è stata iscritta. Indipendentemente dal metodo o dai metodi di attivazione scelti, una creatura a più di 18 metri da un *simbolo di morte* non può attivarlo (neanche se soddisfa una o più delle condizioni di attivazione, come leggere la runa). Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, le condizioni di attivazione del simbolo non possono essere modificate. In questo caso, "leggere" la runa significa qualunque tentativo di studiarla, di identificarla o di interpretarne il significato. Coprire un *simbolo di morte* per renderlo inefficace lo attiva nel caso in cui reagisca al contatto. Le condizioni di attivazione di un simbolo devono essere sempre di natura difensiva; ad esempio, un *simbolo di morte* che si attivi con il contatto rimane inefficace se l'oggetto su cui si trova viene usato per toccare una creatura. Allo stesso modo, un *simbolo di morte* non può essere posto su un'arma in modo da attivarsi quando colpisce un nemico.

Si possono definire eventuali condizioni di attivazione a propria scelta, che possono essere semplici o complesse. Speciali condizioni di attivazione di un *simbolo di morte* possono essere basate sul nome di una creatura, sulla sua identità o sul suo allineamento, ma altrimenti devono basarsi su azioni o qualità visibili. Fattori come il livello, la classe, i Dadi Vita e i punti ferita non sono applicabili.

Quando un *simbolo di morte* viene creato, è possibile specificare una parola d'ordine o una frase che impedisca a una creatura di attivarlo. Chiunque la usi diventa immune agli effetti di quella runa in particolare, fino a quando rimane entro 18 metri da essa. Se la creatura lascia l'area per tornare in seguito, deve usarla di nuovo.

È comunque possibile definire un numero di creature che siano immuni ai suoi effetti, ma fare questo allunga il tempo di lancio. Nel caso di una o due creature il tempo necessario è irrisorio, ma nel caso di un piccolo gruppo (fino a 10 creature) è necessaria 1 ora. Nel caso di un gruppo numeroso (fino a 25 creature) ci vogliono 24 ore. Per gruppi più grandi servono altre 24 ore per 25 creature. Qualsiasi creatura per cui sia stato definito il *simbolo di morte* non può attivarlo ed è immune ai suoi effetti, anche se si trova all'interno del suo raggio quando viene attivato. Si viene considerati automaticamente immuni ai propri *simboli di morte* e quindi si ignorano sempre gli effetti e non si possono attivare inavvertitamente.

Lettura del magico permette di identificare un simbolo con una prova riuscita di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo del *simbolo*). Naturalmente, se il *simbolo di morte* è stato regolato per attivarsi quando viene letto, questo lo attiverà.

Con un *dissolvi magie* lanciato specificamente sulla runa è possibile rimuovere un *simbolo di morte*. L'incantesimo *cancellare* non ha effetto su un *simbolo di morte*. Distruggere la superficie sulla quale il *simbolo di morte* è stato inscritto lo distrugge ma attiva anche i suoi effetti.

Un *simbolo di morte* può essere reso permanente con l'incantesimo *permanenza*. Un *simbolo di morte* permanente che viene disattivato o che ha influenzato il suo numero massimo di punti ferita diventa inattivo per 10 minuti, poi può essere riattivato normalmente.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di morte* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di morte* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 33 per il *simbolo di morte*.

SIMBOLO DI PAURA

Scuola necromanzia [paura, influenza mentale]; **Livello** chierico 6, mago/stregone 6

Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo ognuno)

Tiro salvezza Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro un raggio di 18 metri dal *simbolo di paura* cadono invece in preda al panico per 1 round per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di paura* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di paura* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per il *simbolo di paura*.

SIMBOLO DI PERSUASIONE

Scuola ammaliamento (charme) [influenza mentale]; **Livello** chierico 6, mago/stregone 6

Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno)

Tiro salvezza Volontà nega

Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro il raggio di *simbolo di persuasione* diventano invece soggette a *charme* (come per l'incantesimo *charme sui mostri*) per 1 ora per livello dell'incantatore.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di persuasione* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, un *simbolo di persuasione* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di persuasione* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di persuasione* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 31 per il *simbolo di persuasione*.

SIMBOLO DI SONNO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** chierico 5, mago/stregone 5
Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 1.000 mo ognuno)
Tiro salvezza Volontà nega
Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature con 10 o meno DV entro 18 metri da *simbolo di sonno* cadono invece in un sonno catatonico per 3d6 × 10 minuti. A differenza dell'incantesimo *sonno*, le creature addormentate non possono essere svegliate da mezzi non magici prima della fine della durata.

A differenza di *simbolo di morte*, *simbolo di sonno* non ha limiti di punti ferita; una volta attivato, *un simbolo di sonno* semplicemente rimane attivo per 10 minuti per livello dell'incantatore.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di sonno* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di sonno* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 30 per il *simbolo di sonno*.

SIMBOLO DI STORDIMENTO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** chierico 7, mago/stregone 7
Componenti V, S, M (mercurio e fosforo, più polvere di diamante e opale con un valore totale di almeno 5.000 mo ognuno)
Tiro salvezza Volontà nega
Funziona come *simbolo di morte*, ma tutte le creature entro 18 metri dal *simbolo di stordimento* diventano invece stordite per 1d6 round.

Nota: Le trappole magiche come *simbolo di stordimento* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare l'abilità Percezione per trovare un *simbolo di stordimento* e Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo, o 32 per il *simbolo di stordimento*.

SIMPATIA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** druido 9, mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 ora
Componenti V, S, M (una goccia di miele e polvere di perle del valore di 1.500 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 locazione (fino a 1 cubo con spigolo di 3 m/livello) o 1 oggetto
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si è in grado di far scaturire da un oggetto o da una locazione delle vibrazioni magiche che attraggano un particolare tipo di creature intelligenti o di un particolare allineamento, a propria scelta. Il tipo di creatura che si intende attrarre deve essere nominato specificamente. Il sottotipo di una creatura non è sufficientemente specifico. Analogamente, anche l'allineamento specifico deve essere nominato.

Le creature del tipo o dell'allineamento scelto sentono un bisogno irrefrenabile di rimanere nell'area, o provano il desiderio di toccare o possedere l'oggetto. Il desiderio di rimanere nell'area o di toccare l'oggetto è talmente forte che non può essere contrastato. Se il tiro salvezza riesce, la creatura è libera dall'ammaliamento, ma deve ripetere un secondo tiro salvezza dopo 1d6 × 10 minuti. Se questo tiro salvezza fallisce, la creatura soggetta all'incantesimo tenta di tornare nell'area o vicino all'oggetto.

Simpatia contrasta e dissolve *antipatia*.

SIMULACRO

Scuola illusione (ombra); **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 12 ore
Componenti V, S, M (una scultura di ghiaccio della creatura da duplicare, più della polvere di rubino del valore di 500 mo per ogni DV del simulacro da creare)
Raggio di azione 0 m
Effetto 1 creatura duplicata
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no
Simulacro crea un duplicato illusorio di qualsiasi creatura. Il duplicato è parzialmente reale, fatto di neve o ghiaccio. Ha esattamente le stesse sembianze dell'originale, ma ha solo la metà dei livelli o Dadi Vita della creatura reale (e gli appropriati punti ferita, talenti, gradi di abilità e capacità speciali per una creatura di quel livello o DV). Non è possibile creare un simulacro di una creatura i cui Dadi Vita o livelli superino del doppio il proprio livello dell'incantatore. Al momento del lancio dell'incantesimo, bisogna effettuare una prova di Camuffare per determinare quanto sia precisa la somiglianza fra i due. Le creature che hanno una certa familiarità con l'originale possono accorgersi dell'inganno con una prova riuscita di Percezione (contrapposta alla prova di Camuffare) o con una prova di Intuizione con CD 20.

In qualunque momento il simulacro rimane sotto il proprio controllo assoluto. Non esistono legami telepatici di alcun tipo con lui, e quindi il controllo deve essere esercitato in qualche altro modo. Il simulacro non ha modo di diventare più potente. Non può aumentare il suo livello o le sue caratteristiche. Se ridotto a 0 punti ferita o in altro modo distrutto, torna ad essere neve e si scioglie istantaneamente fino a sparire. Per riparare eventuali danni al simulacro, è necessario un procedimento complesso che dura almeno 24 ore, 100 mo per punto ferita, e un laboratorio magico completamente attrezzato.

SOGNO

Scuola illusione (allucinazione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S
Raggio di azione illimitato
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'incantatore, o un messaggero da lui toccato, invia un messaggio spettrale ad un altro soggetto sotto forma di un sogno. All'inizio dell'incantesimo, si deve pronunciare il nome del destinatario o specificarlo facendo uso di un titolo che non lasci dubbi sulla sua identità. Il messaggero entra cosi in trance, appare in sogno al destinatario e riferisce il messaggio. Il messaggio può essere di qualsiasi lunghezza, e il destinatario lo ricorderà perfettamente al suo risveglio. La comunicazione avviene solo in questo senso: il destinatario non può fare domande o fornire informazioni e il messaggero non può ottenere alcun tipo di informazione osservando i sogni del destinatario.

Una volta riferito il messaggio, la mente del messaggero fa ritorno immediatamente al suo corpo. La durata dell'incantesimo è il tempo impiegato per entrare nei sogni del destinatario e riferire il messaggio.

Se il destinatario è sveglio al momento in cui l'incantesimo viene lanciato, il messaggero può decidere se risvegliarsi (ponendo fine all'incantesimo) oppure rimanere in trance. Egli può rimanere in trance finché il destinatario non si addormenta, per poi entrare nei suoi sogni e riferire il messaggio normalmente. Se il messaggero viene disturbato in qualche modo durante la trance, si risveglia immediatamente e l'incantesimo ha fine.

Le creature che non dormono o che non sognano non possono essere contattate tramite questo incantesimo.

Il messaggero è inconsapevole di ciò che lo circonda e delle attività attorno a lui finché resta in trance, ed è indifeso sia fisicamente che mentalmente (fallisce qualsiasi tiro salvezza).

SONNO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (sabbia fine, petali di rosa o un grillo vivo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area 1 o più creature viventi entro un'esplosione del raggio di 3 m
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

L'incantesimo *sonno* fa cadere in un sonno magico 4 DV di creature. Le creature con meno DV vengono colpite per prime. Tra creature con lo stesso numero di DV, vengono colpite per prime quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad influenzare una creatura vanno sprecati. Le creature addormentate sono indifese. Se vengono ferite o schiaffeggiate si risvegliano, ma i normali rumori non sono sufficienti. Svegliare una creatura è un'azione standard (un'applicazione dell'azione di aiutare un altro). *Sonno* non ha effetto sulle creature prive di sensi, i costrutti o i non morti.

SONNO PROFONDO

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)

Funziona come *sonno,* tranne per il fatto che influenza 10 DV di creature.

SPADA MAGICA

Scuola invocazione [forza] ; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una spada in miniatura di platino che valga almeno 250 mo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto una spada
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si crea dal nulla un piano di forza brillante a forma di spada. La spada colpisce qualsiasi avversario entro il raggio d'azione, come si desidera, a partire dal round in cui si lancia l'incantesimo. La spada attacca il bersaglio designato una volta ogni round nel turno dell'incantatore. Il suo bonus di attacco è pari al livello dell'incantatore + il suo bonus di Intelligenza o di Carisma (per maghi o stregoni rispettivamente) con un addizionale bonus di potenziamento +3. In quanto effetto di forza, può colpire creature eteree e incorporee. Infligge 4d6+3 danni di forza, con un intervallo di minaccia di 19–20 e un moltiplicatore al critico ×2.

La spada colpisce sempre dalla direzione dell'incantatore. Non ha bonus di fiancheggiamento, e non può procurarlo a chi è in combattimento. Se la spada oltrepassa il raggio di azione dell'incantesimo, se esce dalla propria visuale, o se non la si sta guidando mentalmente, ritorna al proprio fianco e lì rimane fluttuando.

Ogni round dopo il primo, si può usare un'azione standard per indirizzare la spada da un avversario ad un altro. Se non lo si fa, la spada continua ad attaccare il bersaglio del round precedente. La spada non può essere attaccata o danneggiata da attacchi fisici, ma *dissolvi magie, disintegrazione*, una *sfera annientatrice* o una *verga della cancellazione* hanno effetto su di essa. La CA della spada è 13 (10, bonus di taglia +0 per un oggetto Medio, bonus di deviazione +3).

Se una creatura attaccata ha una resistenza agli incantesimi, la prova di resistenza viene effettuata la prima volta che viene colpita dalla spada. Se ha successo, l'incantesimo viene dissolto. Altrimenti, la spada produce i suoi effetti normali su quella creatura per tutta la durata dell'incantesimo.

SPADA SACRA

Scuola invocazione [bene]; **Livello** paladino 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 arma da mischia toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo permette di incanalare un flusso di potere sacro nella propria spada o in qualsiasi altra arma da mischia a scelta. L'arma funziona come un'*arma sacra+5* (bonus di potenziamento +5 ai tiri per colpire e per i danni, 2d6 danni aggiuntivi contro gli avversari malvagi). Inoltre, emana un effetto di *cerchio magico contro il male* (come l'omonimo incantesimo). Se il *cerchio magico* ha termine, la spada ne crea uno nuovo al turno dell'incantatore come azione gratuita. L'incantesimo viene cancellato automaticamente

dopo 1 round se l'arma lascia la mano dell'incantatore per qualsiasi motivo. Non si può impugnare più di una *spada sacra* alla volta.

Se l'incantesimo viene lanciato su un'arma magica, i poteri dell'incantesimo hanno la precedenza su quelli di cui l'arma è normalmente dotata, sospendendo i suoi normali poteri e bonus di potenziamento per la durata dell'incantesimo. Questo incantesimo non è cumulabile con *benedire un'arma* o qualsiasi altro incantesimo che potrebbe modificare l'arma in qualsiasi modo. Questo incantesimo non ha effetto sugli artefatti. Il bonus di attacco di un'arma perfetta non si somma al bonus di potenziamento agli attacchi.

SPAVENTARE

Scuola necromanzia [paura, influenza mentale]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una scheggia d'osso di un non morto)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersagli 1 creatura vivente ogni 3 livelli, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 l'una dall'altra
Durata 1 round/livello o 1 round; vedi testo per *incuti paura*
Tiro salvezza Volontà parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì
Funziona come *incuti paura*, con la differenza che fa diventare spaventate tutte le creature con meno di 6 DV.

SPEZZARE INCANTAMENTO

Scuola abiurazione; **Livello** bardo 4, chierico 5, paladino 4, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 minuto
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli fino a 1 creatura/livello, tutte entro 9 m l'una dall'altra
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo libera le creature da ammaliamenti, trasmutazioni e maledizioni. *Spezzare incantamento* può invertire anche un effetto istantaneo. Per ogni effetto di questo tipo, occorre effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore, massimo +15) con una CD di 11 + il livello dell'incantatore dell'effetto. Se supera la prova, la creatura è libera dall'incantesimo, dalla maledizione o dall'effetto. Per gli oggetti magici maledetti la CD è uguale alla CD della maledizione. Se l'incantesimo è di un particolare tipo che *dissolvi magie* non è in grado di dissolvere, *spezzare incantamento* funziona solo se l'incantesimo è di 5° livello o inferiore. Se l'effetto proviene da qualche oggetto magico permanente, *spezzare incantamento* non rimuove la maledizione dall'oggetto ma si limita a liberare la vittima dagli effetti dell'oggetto.

SPLENDORE DELL'AQUILA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 2, chierico 2, paladino 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (alcune piume o un po' di sterco di aquila)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì
La creatura trasmutata diventa più equilibrata, articolata e personalmente energica. L'incantesimo conferisce al soggetto bonus di potenziamento +4 a Carisma, aggiungendo gli abituali benefici alle prove di abilità basate sul Carisma e ad altri utilizzi del modificatore di Carisma. Gli stregoni e i bardi (e gli altri incantatori che fanno affidamento sul Carisma) soggetti a questo incantesimo non guadagnano ulteriori incantesimi bonus per il Carisma incrementato, ma aumentano le CD dei tiri salvezza per gli incantesimi che lanciano mentre sono sotto l'effetto di questo incantesimo.

SPLENDORE DELL'AQUILA DI MASSA

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 6, chierico 6, mago/stregone 6
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Funziona come *splendore dell'aquila*, tranne che ha effetto su più creature.

SPOSTAMENTO PLANARE

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** chierico 5, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una piccola forcella di un metallo in sintonia con il piano che sarà meta del viaggio)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata, fino a 8 creature consenzienti che si tengono per mano
Durata istantaneo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si può trasportare se stessi o qualche altra creatura in un altro piano di esistenza o in una dimensione alternativa.

Questo incantesimo può avere effetto allo stesso tempo su un massimo di 8 persone se sono tutte consenzienti e se si tengono per mano in cerchio. Arrivare in un luogo preciso su un altro piano è praticamente impossibile. Dal Piano Materiale si può raggiungere qualsiasi altro piano, ma si compare a una distanza variabile tra 8 e 800 km (8d%) dalla destinazione prescelta

Spostamento planare trasporta le creature istantaneamente e poi termina. Se desiderano tornare indietro devono trovare altri mezzi per farlo (incluso un nuovo *spostamento planare*).

SPRUZZO COLORATO

Scuola illusione (trama) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere o sabbia colorata rossa, gialla e blu)
Raggio di azione 4,5 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un cono di vividi colori contrastanti scaturisce dalla propria mano stordendo le creature, con la possibilità di accecarle e renderle prive di sensi. Ogni creatura all'interno del cono è soggetta all'incantesimo in base ai suoi Dadi Vita.

Fino a 2 DV: La creatura resta priva di sensi, accecata e stordita per 2d4 round, poi accecata e stordita per 1d4 round, quindi stordita per 1 round. (Solo le creature viventi vengono rese prive di sensi).

3 o 4 DV: La creatura è accecata e stordita per 1d4 round, poi stordita per 1 round.

5 o più DV: La creatura e stordita per 1 round.

Sulle creature prive di vista *spruzzo colorato* non ha alcun effetto.

SPRUZZO PRISMATICO

Scuola invocazione; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 18 m
Area esplosione a forma di cono
Durata istantaneo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo fa scaturire 7 raggi luminescenti e multicolori dalla propria mano. Ogni raggio ha un effetto diverso. Le creature con 8 DV o meno all'interno dell'area vengono accecate automaticamente per 2d4 round. Tutte le creature all'interno di quest'area vengono invece colpite a caso da uno o più raggi, che hanno effetti addizionali.

1d8	Colore del raggio	Effetto
1	Rosso	20 danni da fuoco (Riflessi dimezza)
2	Arancione	40 danni da acido (Riflessi dimezza)
3	Giallo	80 danni da elettricità (Riflessi dimezza)
4	Verde	Veleno (Frequenza 1/rd. per 6 rd.; effetto iniz. morte; effetto sec. 1 Cos/rd.; Cura 2 TS su Tempra consecutivi)*
5	Blu	*Carne in pietra* (Tempra nega)
6	Indaco	Demenza, come per *demenza* (Volontà nega)
7	Viola	Mandato su un altro piano (Volontà nega)
8	Colpito da due raggi	Tirare altre due volte, ignorando qualunque risultato di "8".

* Vedi veleni nell'Appendice.

STABILIZZARE

Scuola evocazione (guarigione); **Livello** chierico 0, druido 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata istantaneo
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi**: Sì (innocuo)

Con il lancio di questo incantesimo, una creatura vivente bersaglio che ha –1 punti ferita o meno si stabilizza automaticamente e non perde ulteriori punti. Se in seguito subisce nuovamente danno, continua a morire come di consueto.

STASI TEMPORALE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere di diamante, smeraldo, rubino e zaffiro, per un valore totale di almeno 5.000 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata permanente
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Bisogna compiere con successo un attacco di contatto in mischia per mettere il soggetto in uno stato di animazione sospesa. Per la creatura il tempo cessa di scorrere e la sua condizione rimane bloccata. La creatura non invecchia, le sue funzioni vitali cessano virtualmente e nessuna forza o effetto è in grado di ferirla. Questo stato persiste finché la magia non viene rimossa (da un incantesimo *dissolvi magie* effettuato con successo o da un incantesimo *libertà*).

STATUA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, M (calce, sabbia e una goccia d'acqua caduta da uno spuntone di metallo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

L'incantesimo trasforma il bersaglio in solida roccia, insieme ai suoi vestiti e all'equipaggiamento che indossa o porta con sé. In forma di statua, il soggetto guadagna durezza 8. Mantiene però i suoi punti ferita. Il soggetto è in grado di vedere, sentire e percepire gli odori normalmente, ma non ha bisogno di mangiare o respirare. Le sue sensazioni sono limitate a quelle che possono influenzare la materia dura come granito che costituisce il suo corpo. Una scheggiatura è per lui solo un graffio, ma rompere un braccio della statua è un danno grave. Il soggetto sotto l'effetto dell'incantesimo *statua* è in grado di tornare al suo stato normale, di agire, e poi trasformarsi di nuovo in una statua (un'azione gratuita) a piacimento, fino al termine della durata dell'incantesimo.

STATUS

Scuola divinazione; **Livello** chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersagli 1 creatura vivente toccata ogni 3 livelli
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Quando si ha bisogno di avere notizie di eventuali compagni da cui si

era separati, *status* permette di tenere sotto controllo mentalmente la loro relativa posizione e condizione generale. Si viene a conoscenza della direzione e della distanza delle creature, oltre che della loro situazione contingente: illesi, feriti, inabili, barcollanti, privi di sensi, morenti, nauseati, in preda al panico, storditi, avvelenati, ammalati, confusi e così via. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato sui bersagli, la distanza fra sè e loro non è in grado di modificarlo, finché rimangono sullo stesso piano di esistenza. Se un soggetto lascia il piano, o se muore, l'incantesimo smette di funzionare per lui.

STRETTA CORROSIVA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto di ferro non magico (o il volume equivalente di quell'oggetto, entro 90 cm dal punto toccato) o 1 creatura di ferro
Durata vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Qualunque oggetto di ferro o di lega di ferro che venga toccato si arrugginisce istantaneamente. Se l'oggetto è così grande da non entrare in un volume del raggio di 90 cm, un volume del raggio di 90 cm del metallo si arrugginisce ed è distrutto. Gli oggetti magici di metallo sono immuni a questo incantesimo.

Per mezzo di un attacco di contatto in mischia compiuto con successo è possibile usare *stretta corrosiva* in combattimento. Se usato in questo modo, distrugge istantaneamente 1d6 punti di Classe Armatura ottenuti da un'armatura di metallo (fino al massimo grado di protezione che offre l'armatura) tramite corrosione.

Le armi usate da un avversario fatto bersaglio dell'incantesimo sono più difficili da afferrare. Si deve compiere con successo un attacco di contatto in mischia contro l'arma. Un'arma di metallo che venga colpita viene istantaneamente distrutta. Colpire l'arma di un avversario provoca un attacco di opportunità. Inoltre, bisogna toccare l'arma e non basta esserne toccati.

Contro le creature di ferro, *stretta corrosiva* infligge istantaneamente 3d6 danni +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +15) per ogni attacco riuscito. L'incantesimo dura 1 round per livello, e si può compiere un attacco di contatto in mischia ogni round.

STRETTA FOLGORANTE

Scuola invocazione [elettricità]; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura o 1 oggetto toccati
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Un attacco di contatto in mischia compiuto con successo infligge 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 5d6). Quando si scarica l'energia, si ottiene bonus +3 al tiro per colpire se l'avversario sta indossando un'armatura di metallo (o se sta trasportando un'arma di metallo).

SUGGESTIONE

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, M (una lingua di serpente e un pezzo di alveare)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 ora/livello o finché non viene completata
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si influenzano le azioni della creatura ammaliata suggerendole una serie di azioni da compiere (usando al massimo una frase o due). Il suggerimento deve essere pronunciato in modo da far sembrare ragionevoli le azioni richieste. Chiedere a una creatura di compiere atti palesemente nocivi nega automaticamente gli effetti dell'incantesimo.

L'azione suggerita può continuare per l'intera durata dell'incantesimo. Se l'azione suggerita può invece essere portata a termine in tempo minore, l'incantesimo ha termine quando il soggetto ha completato ciò che gli era stato chiesto di fare. Si possono anche specificare alcune condizioni particolari che attivano una certa azione durante la durata. Se la condizione specificata non si verifica prima dello scadere della durata dell'incantesimo, la richiesta non viene esaudita.

Un suggerimento decisamente ragionevole costringe il bersaglio a effettuare il suo tiro salvezza con una penalità (ad esempio –1 o –2).

SUGGESTIONE DI MASSA

Scuola ammaliamento (compulsione) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale]; **Livello** bardo 5, mago/stregone 6
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Bersagli 1 creatura/livello, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Funziona come *suggestione*, solo che può avere effetto su più creature. A tutte queste creature si applica la medesima *suggestione*.

SUONO DIROMPENTE

Scuola invocazione [sonoro]; **Livello** bardo 2, chierico 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F/FD (uno strumento musicale)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area propagazione del raggio di 3 metri
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale; **Resistenza agli incantesimi** sì

Si riempie l'area di effetto di una terribile cacofonia. Le creature all'interno dell'area subiscono 1d8 danni sonori e devono superare un tiro salvezza su Tempra per evitare di rimanere stordite per 1 round. Le creature che non possono sentire non vengono stordite ma subiscono comunque i danni.

SUONO FANTASMA

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 0, mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un pezzo di lana o una pallina di cera)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto suoni illusori

Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà dubita; **Resistenza agli incantesimi** no

Suono fantasma permette di creare un suono continuato che può salire di tono, scendere, allontanarsi, avvicinarsi o rimanere fisso sul posto. Si può scegliere che tipo di suono l'incantesimo creerà al momento di lanciarlo, e non si potranno cambiare le sue caratteristiche di base in seguito.

Il volume del suono creato dipende dal livello dell'incantatore. Si è in grado di produrre un rumore pari a quello generato da 4 umani normali per livello (fino a un massimo di 40 umani). Si possono quindi ricreare suoni che simulino il parlare, il cantare, il gridare, il camminare, il marciare e il correre. Il rumore generato da *suono fantasma* può produrre, praticamente qualsiasi tipo di suono entro i limiti di volume definiti. Il rumore di un'orda di topi che corrono e squittiscono è pari più o meno al volume di 8 umani che corrono e gridano. Il ruggito di un leone è pari al rumore prodotto da 16 umani, e quello di un drago ruggente è il boato di 32 umani. Chi sente *suono fantasma* riceve un tiro salvezza su Volontà per dubitare.

Suono fantasma può potenziare l'efficacia di un incantesimo *immagine silenziosa*.

Suono fantasma può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

TELECINESI

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersaglio o Bersagli vedi testo
Durata concentrazione (fino a un round/livello) o istantanea; vedi testo
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto) o nessuno; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto); vedi testo

Si muovono gli oggetti o le creature concentrandosi su di loro. A seconda della versione selezionata, l'incantesimo può fornire una forza discreta e continuata, una manovra di combattimento o un singolo strattone violento.

Forza sostenuta: Una forza sostenuta muove una creatura o un oggetto di un peso non superiore a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello) fino a 6 metri per round. Una creatura può negare gli effetti su se stessa o un oggetto che possiede superando un tiro salvezza su Volontà o con la sua resistenza agli incantesimi.

Questa versione dell'incantesimo dura fino a 1 round per livello dell'incantatore, ma può terminare prima se si interrompe la con-

centrazione. Il peso può essere spostato orizzontalmente, verticalmente o in entrambe le direzioni. Un oggetto non può essere spostato oltre il raggio di azione. L'incantesimo ha termine se l'oggetto viene spinto oltre il raggio di azione. Se si interrompe la concentrazione per qualsiasi motivo, l'oggetto si ferma o cade a terra.

La telecinesi può manipolare qualsiasi oggetto per il quale basterebbe una mano. Ad esempio, una leva o una corda possono essere tirati, una chiave può essere girata, un oggetto può essere ruotato e così via. Se è necessario applicare una forza, usare le limitazioni di peso sopra specificate. Si potrebbe perfino essere in grado di sciogliere i nodi più semplici, ma per attività delicate come questa è necessaria una prova di Intelligenza con CD 15.

Manovra in combattimento: In alternativa, una volta per round, si può usare *telecinesi* per disarmare, lottare (anche immobilizzare), sbilanciare o spingere. Questi attacchi vengono compiuti normalmente ma non provocano attacchi di opportunità, si usa il proprio livello dell'incantatore invece del BMC (per disarmare e lottare), si usa il proprio modificatore di Intelligenza (nel caso di un mago) o di Carisma (nel caso di uno stregone) al posto del modificatore di Forza o di Destrezza. Non è consentito alcun tiro salvezza contro questi tentativi, ma la resistenza agli incantesimi viene applicata normalmente. Questa versione dell'incantesimo dura 1 round per livello dell'incantatore, ma si interrompe se si abbandona la concentrazione.

Strattone violento: In alternativa l'energia dell'incantesimo può essere spesa in un singolo round. È possibile scagliare uno o più oggetti o creature (massimo 15) che si trovino entro il raggio di azione e tutti entro 3 metri gli uni dagli altri contro un qualsiasi bersaglio che si trovi entro il raggio di 3 metri per livello dagli oggetti mossi. Si può lanciare un peso totale fino a 12,5 kg per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 187,5 kg al 15° livello).

Bisogna andare a segno con un attacco (uno per creatura od oggetto lanciato) per colpire il bersaglio con gli oggetti, usando il proprio bonus di attacco base + il proprio modificatore di Intelligenza (se si è un mago) o di Carisma (se si è uno stregone). Le armi infliggono danni standard (senza alcun bonus di Forza; va notato che le frecce o i dardi conferiscono danni appropriati alla loro taglia quando vengono usati in questo modo); gli altri oggetti infliggono danni variabili da 1 danno per ogni 12,5 kg (per gli oggetti meno pericolosi) a 1d6 danni per ogni 12,5 kg (per oggetti duri e pesanti). Gli oggetti che mancano il bersaglio finiscono in un quadretto adiacente al bersaglio.

Le creature comprese entro i limiti di peso dell'incantesimo possono essere lanciate, ma hanno diritto a un tiro salvezza su Volontà (e alla resistenza agli incantesimi) per negare l'effetto, come anche chi tiene eventuali oggetti colpiti dall'incantesimo. Se una creatura soggetta a *telecinesi* viene lanciata contro una superficie solida, subisce danni come se fosse caduta per 3 metri (1d6 danni).

TELETRASPORTO

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V
Raggio di azione personale e contatto
Bersaglio se stessi e oggetti toccati, oppure altre creature consenzienti toccate
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno e Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** no e sì (oggetto)

Questo incantesimo trasporta istantaneamente fino a una destinazione specificata, la cui distanza può essere pari a un massimo di 150 km per livello dell'incantatore. Il viaggio interplanare non è possibile. Oltre a sè, anche gli oggetti posseduti vengono trasportati, purché non si superi il proprio carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente per ogni 3 livelli dell'incantatore. Una creatura Grande conta come 2 creature Medie, una creatura Enorme conta come 2 creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e bisogna essere in contatto con almeno una delle creature. Come in tutti gli incantesimi in cui il raggio di azione è personale e si è il bersaglio, non è necessario alcun tiro salvezza e non va applicata la resistenza agli incantesimi. Solo gli oggetti usati o tenuti da un'altra persona hanno diritto a tiri salvezza e alla resistenza agli incantesimi.

Bisogna avere un'idea precisa dell'ubicazione e della disposizione del posto che si vuole raggiungere. Più l'immagine mentale è chiara, più ci sono possibilità che il teletrasporto funzioni. Aree di forte energia fisica o magica possono rendere il teletrasporto più difficile o perfino impossibile.

Per vedere quanto il teletrasporto funzioni bene, tirate un d% e consultare la tabella alla fine. Fate riferimento alle informazioni che seguono per la spiegazione dei termini impiegati nella tabella.

Familiarità: "Molto familiare" è un posto dove si è stati molto spesso e dove ci si sente come a casa. "Studiato attentamente" è un posto che si conosce bene, perché lo si può vedere, perché ci si è stati spesso o perché lo si è studiato per almeno 1 ora con altri mezzi. "Visto per caso" è un posto visto più di una volta ma che non è molto familiare. "Visto una volta" è un posto visto una volta sola, magari con *scrutare*. "Falsa destinazione" è un posto che non esiste, o come se ci si fosse teletrasportati in una locazione altrimenti familiare che non esiste più o che è stata completamente modificata tanto da non essere più familiare. Quando si viaggia verso una falsa destinazione, occorre tirare 1d20+80 per ottenere un risultato sulla tabella invece di tirare un d%, dal momento che non si ha speranza di arrivare a una vera destinazione o nemmeno di essere fuori bersaglio.

Sul bersaglio: Si appare esattamente dove si voleva.

Area simile: Ci si ritrova in un'area che tematicamente e visivamente è simile all'area bersaglio. Solitamente è il luogo più vicino fra quelli simili esistenti all'interno del raggio di azione. Se non ce ne sono, l'incantesimo non ha effetto.

Fuori bersaglio: Si appare incolumi a una distanza e in una direzione casuale dalla destinazione. La distanza fuori bersaglio è un d% della distanza che si voleva percorrere e la direzione viene determinata a caso.

Errore: L'incantatore e tutti coloro che si teletrasportavano con lui

sono stati “rimescolati”. Ognuno subisce 1d10 danni e si tira di nuovo sulla tabella per vedere dove si finisce. Per questo secondo tiro, occorre tirare 1d20+80. Ogni volta che esce un “Errore”, i personaggi subiscono ulteriori danni e devono ritirare.

Familiarità	Sul bersaglio	Fuori bersaglio	Area simile	Errore
Molto familiare	01–97	98–99	100	—
Studiato attentamente	01–94	95–97	98–99	100
Visto per caso	01–88	89–94	95–98	99–100
Visto una volta	01–76	77–88	89–96	97–100
Falsa destinazione	—	—	81–92	93–100

TELETRASPORTO DEGLI OGGETTI

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** mago/stregone 7
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato fino a 25 kg/livello e 81 cm^3/livello
Tiro salvezza Volontà nega (oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto)

Funziona come *teletrasporto*, ma permette di teletrasportare un oggetto, non se stessi. Le creature e le forze magiche non possono essere teletrasportate.

Se lo si desidera, l’oggetto bersaglio può essere inviato in un luogo sperduto del Piano Etereo. In questo caso, il punto da cui l’oggetto è stato teletrasportato rimane debolmente magico finché l’oggetto non viene recuperato. Un *dissolvi magie* lanciato sul bersaglio in quel punto riporta indietro l’oggetto svanito dal Piano Etereo.

TELETRASPORTO SUPERIORE

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** mago/stregone 7

Funziona come *teletrasporto*, ma non ha limiti di raggio di azione e non esiste possibilità di arrivare fuori bersaglio. Inoltre, non c’è bisogno di aver visto la destinazione, ma in questo caso bisogna possedere perlomeno un’affidabile descrizione del luogo in cui ci si sta teletrasportando.

Se si prova a teletrasportarsi senza informazioni sufficienti (o con informazioni fuorvianti) si scompare e si riappare semplicemente nel posto originale. Il viaggio tra piani non è possibile.

TEMPESTA DI FUOCO

Scuola invocazione [fuoco]; **Livello** chierico 8, druido 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area 2 cubi di 3 m/livello (S)
Durata istantaneo
Tiro salvezza Riflessi dimezza; **Resistenza agli incantesimi** sì

Quando viene lanciato *tempesta di fuoco*, l’area intera viene investita da lingue di fiamme impetuose. Le fiamme che infuriano non danneggiano la vegetazione naturale, il sottobosco o qualunque creatura vegetale nell’area che si desidera tenere al riparo dal danno dell’incantesimo. Qualunque altra creatura nell’area subisce 1d6 danni da fuoco per livello dell’incantatore (massimo 20d6).

Le creature che falliscono un tiro salvezza su Riflessi prendono fuoco, subendo 4d6 danni da fuoco ogni round finché le fiamme non vengono estinte. Estinguere le fiamme è un’azione di round completo che richiede un tiro salvezza su Riflessi con CD 20.

TEMPESTA DI GHIACCIO

Scuola invocazione [freddo]; **Livello** druido 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (polvere e acqua)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì

Una violenta grandine magica comincia a cadere per un round completo, infliggendo 3d6 danni contundenti e 2d6 danni da freddo ad ogni creatura nell’area.

Questo danno si verifica solo una volta quando viene lanciato l’incantesimo. Per la durata residua dell’incantesimo, neve pesante e nevischio si abbattono sull’area.

Viene applicata penalità –4 ad ogni prova di Percezione effettuata all’interno dell’effetto di *tempesta di ghiaccio* che viene trattata come terreno difficile.

Alla fine della durata, la grandine scompare, non lasciando dietro di sé nessun effetto permanente (se non i danni inflitti).

TEMPESTA DI NEVISCHIO

Scuola evocazione (creazione) [freddo]; **Livello** druido 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (polvere e acqua)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area un cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Il nevischio portato da questo incantesimo blocca qualunque tipo di vista (anche la scurovisione) al suo interno e ghiaccia la superficie del terreno. Una creatura può camminare all’interno dell’area o attraversarla soltanto a metà della velocità normale con una prova di Acrobazia con CD 10. Se fallisce, non può muoversi per quel round, e se fallisce di 5 o più cade a terra (vedi la descrizione dell’abilità Acrobazia per i dettagli). Il nevischio spegne torce e piccoli fuochi.

TEMPESTA DI VENDETTA

Scuola evocazione (convocazione); **Livello** chierico 9, druido 9
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Effetto una nube tempestosa con raggio di 108 m
Durata concentrazione (massimo 10 round) (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo crea un’enorme nube nera tempestosa nell’area. Le creature nell’area interessata dalla tempesta devono

superare un tiro salvezza su Tempra o vengono assordate per 1d4 × 10 minuti. Ogni round dopo aver lanciato l'incantesimo in cui si mantiene la concentrazione, l'incantesimo crea effetti addizionali, come descritto in seguito. Tutti gli effetti si verificano nel corso del proprio turno.

2° round: Pioggia acida nell'area, che infligge 1d6 danni da acido. Non è concesso alcun tiro salvezza.

3° round: Si evocano 6 fulmini dalla nube tempestosa e si decide dove colpiscono. Non possono essere diretti 2 fulmini allo stesso bersaglio. Ogni fulmine infligge 10d6 danni da elettricità. Le creature colpite possono tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni.

4° round: Chicchi di grandine all'interno dell'area, che infliggono 5d6 danni (nessun tiro salvezza).

Dal 5° al 10° round: Vento e pioggia violenti riducono notevolmente la visibilità. La pioggia oscura qualunque tipo di vista oltre 1,5 metri, inclusa la scurovisione. Una creatura a 1,5 metri di distanza viene considerata occultata (gli attacchi subiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature ancora più distanti hanno occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancate e l'attaccante non può usare la vista per individuarle). La velocità è ridotta di tre quarti.

Gli attacchi a distanza all'interno della tempesta sono impossibili. Il lancio degli incantesimi all'interno dell'area viene interrotto a meno che l'incantatore non superi una prova di concentrazione con una CD pari alla CD del tiro salvezza di *tempesta di vendetta* + il livello dell'incantesimo che sta provando a lanciare.

TENTACOLI NERI

Scuola evocazione (creazione); **Livello** mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (tentacolo di calamaro o polpo)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area propagazione del raggio di 6 m
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno; **Resistenza agli incantesimi**: No

Questo incantesimo evoca alcuni tentacoli neri gommosi, che sembrano spuntare dal pavimento e raggiungono qualsiasi creatura nell'area.

Ogni creatura all'interno dell'area dell'incantesimo è bersaglio di una prova di manovra in combattimento effettuata per lottare ad ogni round all'inizio del proprio turno, incluso il round in cui si ha lanciato *tentacoli neri*. Anche tutte le creature che entrano nell'area di effetto sono ugualmente attaccate. I tentacoli non provocano attacchi di opportunità. Per determinare il BMC dei tentacoli si usa il proprio livello dell'incantatore come bonus di attacco base e si aggiunge bonus +4 per la Forza e bonus +1 per la taglia. Si tira solo una volta per l'intero effetto dell'incantesimo ogni round e si applica il risultato a tutte le creature nell'area di effetto.

Quando un tentacolo afferra un avversario, infligge 1d6+4 danni e l'avversario ottiene la condizione in lotta. Gli avversari afferrati non possono muoversi senza prima liberarsi dalla lotta. Tutti gli altri movimenti sono proibiti a meno che la creatura non si libera prima dalla lotta. *Tentacoli neri* riceve bonus +5 alle prove di lottare effettuate contro avversari che sono già in lotta, ma non può muovere i nemici o immobilizzarli. Ad ogni round in cui *tentacoli neri* supera la prova di lotta, infligge altri 1d6+4 danni. La DMC di *tentacoli neri*, al fine di liberarsi dalla lotta, è pari a 10 + il suo BMC.

I tentacoli creati dall'incantesimo non possono essere danneggiati, ma possono essere dissolti normalmente. Tutta l'area d'effetto viene considerata terreno difficile mentre sono presenti i tentacoli.

TERREMOTO

Scuola invocazione [terra]; **Livello** chierico 8, druido 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area propagazione del raggio di 24 m (F)
Durata 1 round
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no

Quando si lancia terremoto, il terreno viene scosso da un tremito localizzato molto intenso che butta a terra le creature, e fa crollare le strutture, apre crepacci e ha altri effetti. La scossa dura 1 round, nel corso del quale le creature sul terreno non sono in grado di muoversi o attaccare.

Gli incantatori sul terreno devono superare un prova di concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) o perdono gli incantesimi che tentano di lanciare. Il terremoto agisce su tutti i tipi di terreno, vegetazione, strutture e creature presenti all'interno dell'area. Gli effetti esatti dipendono dalle caratteristiche dal terreno.

Caverne, grotte o tunnel: L'incantesimo fa crollare il soffitto, infliggendo 8d6 danni contundenti a qualsiasi creatura che rimanga sotto la frana (Riflessi CD 15 dimezza), immobilizzando la creatura sotto i detriti (vedi sotto). Un *terremoto* lanciato sul soffitto di una caverna molto ampia potrebbe mettere in pericolo coloro che si trovano al di fuori dell'area ma sotto le macerie che stanno crollando.

Rupi: Le pareti delle rupi franano, provocando uno smottamento che si sposta orizzontalmente della stessa distanza per cui cade dall'alto. Qualsiasi creatura coinvolta nella frana subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi CD 15 dimezza) e rimane immobilizzata sotto le macerie (vedi sotto).

Terreno aperto: Tutte le creature in piedi all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15, altrimenti cadono a terra. Nel terreno si aprono dei crepacci e ogni creatura a terra ha una probabilità del 25% di cadere nel crepaccio (tiro salvezza su Riflessi con CD 20 per evitare la spaccatura). I crepacci sono profondi 12 m. Alla fine dell'incantesimo tutte le spaccature si richiudono. Considerate tutte le creature come se fossero nell'area investita da una valanga, intrappolate sotto la neve e senz'aria (si veda il Capitolo 13 per altri dettagli).

Struttura: Gran parte delle strutture su terreno aperto subiscono 100 danni, di solito sufficienti a far crollare un tipico edificio in legno o in mattoni, ma non una struttura costruita in pietra o in pietra rinforzata. La durezza non riduce questo danno, e non viene dimezzato come solitamente accade ai danni agli oggetti. Qualsiasi

creatura intrappolata in una struttura che crolla subisce 8d6 danni contundenti (Riflessi CD 15 dimezza) e rimane immobilizzata sotto o tra le macerie (vedi sotto).

Fiume, lago o palude: Sotto il livello dell'acqua si aprono delle spaccature che prosciugano l'acqua da quell'area formando una zona di terreno fangoso. Il terreno sabbioso degli stagni e delle paludi diventa una zona di sabbie mobili per la durata dell'incantesimo, e le creature devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 altrimenti affondano nella melma e nel banco di sabbie mobili che si viene a creare. Alla fine dell'incantesimo il resto del corpo d'acqua dilaga nella zona riempiendo di nuovo l'area prosciugata, con buone possibilità di far affogare coloro che sono rimasti intrappolati nel fango.

Immobilizzati sotto le macerie: Qualsiasi creatura intrappolata sotto le macerie subisce 1d6 danni non letali al minuto finché rimane immobilizzata. Se un personaggio immobilizzato perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni letali ad ogni minuto successivo finché non viene liberato o non muore.

TERRENO ILLUSORIO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 4, mago/stregone 4
Tempo di lancio 10 minuti
Componenti V, S, M (una pietra, un rametto e un frammento di una pianta verde)
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area 1 cubo con spigolo di 9 m/livello (F)
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza Volontà dubita (se si interagisce); **Resistenza agli incantesimi** no

Si può fare in modo che un terreno naturale sembri, risuoni e abbia l'odore di un terreno naturale di altro genere. Le strutture, l'equipaggiamento e le creature all'interno dell'area non vengono nascoste e il loro aspetto non viene alterato.

TOCCO DEL GHOUL

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (tessuto dalla veste di un ghoul o terra presa dalla tana di un ghoul)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura umanoide vivente toccata
Durata 1d6+2 round
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì

Questo incantesimo infonde un flusso di energia negativa che permette di paralizzare un unico umanoide per la durata dell'incantesimo, se si effettua con successo un attacco di contatto in mischia.

Inoltre, il soggetto paralizzato inizia a emanare il fetore di una carogna, il che rende tutte le creature viventi entro una propagazione del raggio di 3 metri (tranne l'incantatore) inferme (un tiro salvezza su Tempra nega questo effetto). Un incantesimo *neutralizza veleno* rimuove l'effetto da una creatura inferma; inoltre, le creature immuni ai veleni non vengono influenzate dal fetore.

TOCCO DEL VAMPIRO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata istantaneo/1 ora; vedi testo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Bisogna compiere con successo un attacco di contatto in mischia. Così facendo il proprio tocco infligge 1d6 danni ogni 2 livelli dell'incantatore (massimo 10d6). Si ottengono in questo modo tanti punti ferita temporanei quanti sono i danni inflitti. Tuttavia, non si può ottenere più dei punti ferita attuali del soggetto + il punteggio di Costituzione del soggetto (vale a dire la quantità necessaria ad ucciderlo). I punti ferita temporanei scompaiono 1 ora dopo.

TOCCO DI AFFATICAMENTO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 0
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di sudore)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Si incanala energia negativa tramite il proprio tocco, affaticando il bersaglio. Si deve compiere con successo un attacco di contatto per colpire il bersaglio, che rimane immediatamente affaticato per la durata dell'incantesimo.

Questo incantesimo non ha effetto sulle creature già affaticate. A differenza del normale affaticamento, i suoi effetti hanno fine non appena termina la durata dell'incantesimo.

TOCCO DI IDIOZIA

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza no; **Resistenza agli incantesimi** sì
Con un tocco, si riducono le facoltà mentali del bersaglio. Un attacco di contatto in mischia riuscito infligge una penalità di 1d6 ai punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma del bersaglio. Questa penalità non può ridurre un punteggio a meno di 1. L'effetto di questo incantesimo rende impossibile al bersaglio lanciare alcuni o tutti i suoi incantesimi, se il punteggio di caratteristica richiesto scende al di sotto del minimo necessario per lanciare incantesimi di quel livello.

TOCCO GELIDO

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione contatto
Bersagli 1 creatura o creature toccate (fino a 1/livello)
Durata istantaneo
Tiro salvezza Tempra parziale o Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Il tocco della mano, che risplende di energia blu, devasta l'energia vitale delle creature viventi. Con un attacco di contatto in mischia si infonde energia negativa che infligge 1d6 danni. La creatura toccata subisce anche 1 danno temporaneo alla Forza, a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra. Si può usare questo attacco di contatto in mischia un numero di volte uguali al proprio livello.

I non morti toccati non subiscono danni, ma devono superare un tiro salvezza su Volontà, altrimenti fuggono in preda al panico per 1d4 round + 1 round per livello dell'incantatore.

TRAMA IPNOTICA

Scuola illusione (trama) [influenza mentale]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V (solo bardo), S, M (un bastone d'incenso o una bacchetta di cristallo); vedi testo
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto luci colorate in una propagazione del raggio di 3 m
Durata concentrazione + 2 round
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Un tessuto ondulante di sottili filamenti di colore fluttua nell'aria, affascinando le creature che si trovano al suo interno. Tirare 2d4 e aggiungere il proprio livello dell'incantatore (massimo +10) per determinare il numero totale di Dadi Vita di creature soggette all'incantesimo. Le creature con meno DV vengono assoggettate per prime, e tra coloro che hanno pari DV vengono assoggettate per prime quelle che sono più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV che non sono sufficienti ad assoggettare una creatura vanno sprecati. Le creature che subiscono l'effetto vengono affascinate, iniziano a fissare le luci e dimenticano tutto il resto. Le creature prive di vista non ne subiscono l'effetto.

Un mago o uno stregone non hanno bisogno di pronunciare suoni per lanciare l'incantesimo, ma un bardo deve esibirsi come componente verbale.

TRAMA IRIDESCENTE

Scuola illusione (trama) [influenza mentale]; **Livello** bardo 4,

mago/stregone 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V (solo bardo), S, M (un pezzo di fosforo), F (un prisma di cristallo); vedi testo
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Effetto luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m
Durata concentrazione + 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Una trama risplendente di colori iridescenti affascina tutti coloro che si trovano al suo interno. *Trama iridescente* affascina un massimo di 24 DV di creature.

Le creature con meno DV vengono assoggettate per prime. Tra due creature con lo stesso numero di DV viene assoggettato per primo il soggetto più vicino al punto di origine dell'incantesimo. Le creature che falliscono i propri tiri salvezza vengono affascinate dalla trama.

Con un semplice gesto (un'azione gratuita) si può spostare la trama iridescente fino a 9 metri per round (spostando il suo effettivo punto di origine). Tutte le creature affascinate seguono i movimenti dell'arcobaleno di luce, provando a raggiungere o a rimanere all'interno dell'area di effetto. Le creature affascinate ma trattenute che vengono lasciate fuori dall'area di effetto tentano ugualmente di seguirla.

Se la trama di luce le conduce in una zona pericolosa ogni creatura affascinata può tentare un secondo tiro salvezza. Se la vista delle luci viene ostruita completamente, le creature che non riescono a vederle non sono più sotto l'effetto dell'incantesimo.

L'incantesimo non ha effetto sulle creature prive di vista.

TRAMA SCINTILLANTE

Scuola illusione (trama) [influenza mentale]; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un prisma di cristallo)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto luci colorate in una propagazione del raggio di 6 m
Durata concentrazione + 2 round
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì
Una trama contorta di colori discordanti e brillanti si agita nell'aria, influenzando tutte le creature al suo interno. L'incantesimo influenza un numero totale di DV di creature pari al livello dell'incantatore (massimo 20). Le creature con meno DV vengono influenzate per prime e tra le creature con uguali DV, vengono influenzate prima quelle più vicine al punto di origine dell'incantesimo. I DV insufficienti ad influenzare una creatura sono sprecati. L'incantesimo ha effetto su ogni soggetto in base ai suoi DV:

6 o meno: Privo di sensi per 1d4 round, poi stordito per 1d4 round e poi *confuso* per 1d4 round. (Trattare il risultato "privo di sensi" come stordito per le creature non viventi).

Da 7 a 12: Stordito per 1d4 round, poi *confuso* per 1d4 round.

13 o più: Confuso per 1d4 round.

Le creature prive di vista non subiscono gli effetti di *trama scintillante*.

TRANCE ANIMALE

Scuola ammaliamento (compulsione) [mentale, sonoro]; **Livello** bardo 2, druido 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli animali, bestie o bestie magiche con Intelligenza 1 o 2
Durata concentrazione
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
I gesti suadenti e la musica (o il canto, o le litanie) dell'incantatore costringono animali, bestie e bestie magiche a rimanere immobili a fissarlo. Questo incantesimo funziona solo su creature dotate di Intelligenza 1 o 2. Bisogna tirare 2d6 per determinare il numero totale di DV di creature affascinate. Vengono colpiti per primi i bersagli più vicini e si procede progressivamente finché non ci sono altri soggetti nel raggio di azione.

TRANSIZIONE ETEREA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 7, mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello (I)
Si diventa eterei insieme al proprio equipaggiamento. Per la durata dell'incantesimo, ci si ritrova nel Piano Etereo, che si sovrappone al Piano Materiale. Quando questo incantesimo ha fine, si ritorna alla propria esistenza materiale.

Una creatura eterea è invisibile, incorporea e in grado di muoversi in qualsiasi direzione, perfino in alto o in basso, anche se a metà della sua normale velocità. Come creatura incorporea può muoversi attraverso gli oggetti solidi, comprese le creature viventi, e come creatura eterea è in grado di vedere e sentire ciò che accade sul Piano Materiale, ma tutto appare grigio e inconsistente. La visibilità e i suoni di ciò che accade sul Piano Materiale sono limitati a 18 metri.

Gli effetti di forze magiche e le abiurazioni funzionano normalmente su una creatura eterea. I loro effetti si estendono sul Piano Etereo dal Piano Materiale, ma non viceversa. Una creatura eterea non può attaccare una creatura materiale e gli incantesimi lanciati in forma eterea hanno effetto solo su altre creature eteree. Alcuni oggetti o creature materiali sono dotate di attacchi o effetti che funzionano anche sul Piano Etereo.

Occorre trattare altre creature eteree e gli oggetti eterei come se fossero materiali.

Se si pone fine all'incantesimo e si torna materiali mentre ci si trova all'interno di un oggetto materiale (come una parete solida), si viene spinti via verso il più vicino spazio libero e si subiscono 1d6 danni per ogni 1,5 metri così attraversati.

TRAPPOLA DI FUOCO

Scuola abiurazione [fuoco]; **Livello** druido 2, mago/stregone 4
Tempo di lancio 10 minuti

Componenti V, S, M (polvere d'oro che valga almeno 25 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato
Durata permanente finché non viene scaricato (I)
Tiro salvezza Riflessi dimezza; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì

Trappola di fuoco crea un'esplosione infuocata nel momento in cui un intruso apre un oggetto protetto dalle interdizioni della trappola. *Trappola di fuoco* può proteggere qualsiasi oggetto chiudibile.

Quando si lancia *trappola di fuoco* si sceglie un punto dell'oggetto che diventa il centro dell'incantesimo. Quando qualcuno che non sia l'incantatore tenta di aprire l'oggetto, un'esplosione infuocata si propaga nell'area per un raggio di 1,5 meni calcolato a partire dal centro dell'incantesimo. Le fiamme infliggono 1d4 danni da fuoco +1 danno per livello dell'incantatore (massimo +20). L'oggetto protetto dalla trappola non viene danneggiato dall'esplosione.

Un oggetto protetto con *trappola di fuoco* non può avere una seconda chiusura o un altro incantesimo protettivo attivo su di sè. Un incantesimo *scassinare* non ha effetto su *trappola di fuoco*. Un *dissolvi magie* fallito non fa scattare la detonazione. Sott'acqua, questa interdizione infligge danni dimezzati e crea una grossa nuvola di vapore.

Si è in grado di usare l'oggetto protetto senza far scattare la trappola, cosa possibile anche a qualunque individuo su cui l'incantesimo sia stato specificamente regolato al momento del lancio. "Regolare" significa normalmente scegliere una parola di comando che si può condividere con i propri amici.

Le trappole magiche come *trappola di fuoco* sono difficili da individuare e disattivare. Un ladro (e solo un ladro) può usare la sua abilità Percezione per trovare la trappola e l'abilità Disattivare Congegni per impedirne il funzionamento. La CD in ogni caso è di 25 + il livello dell'incantesimo (CD 27 per una *trappola di fuoco* di un druido o CD 29 per la versione arcana).

TRAPPOLA FANTASMA

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (polvere speciale che valga almeno 50 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 oggetto toccato
Durata permanente (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo fa sembrare un lucchetto o un altro piccolo meccanismo come se fosse protetto da una trappola a chiunque sia in grado di individuare trappole. Basta lanciare l'incantesimo su un piccolo meccanismo o congegno, come una serratura, un cardine, una cerniera, un tappo, una copertura, o un meccanismo dentato.

Qualunque personaggio che sia in grado di individuare le trappole, o che usi un incantesimo o un meccanismo che consente di individuare le trappole, è certo che esista una vera trappola. Naturalmente, l'effetto è illusorio e non succede niente se viene fatta scattare la trappola; il suo scopo primario è quello di far allontanare i ladri spaventandoli o di far loro sprecare del tempo prezioso.

Se è già attivo un incantesimo *trappola fantasma* entro 15 metri, quando ne viene lanciato uno nuovo, il lancio fallisce.

TRASFORMA BASTONE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 7
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S, F (un bastone ferrato, che è stato intagliato e levigato per 28 giorni)
Raggio di azione contatto
Bersaglio bastone personale toccato
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si trasforma un bastone ferrato appositamente preparato in una creatura di taglia Enorme simile a un treant alta circa 7,2 metri (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Quando si pianta una punta del bastone nel terreno e si pronuncia una parola di comando speciale per concludere l'incantesimo, il bastone si trasforma in una creatura che ha l'aspetto di un treant e combatte come un treant.

La creatura difende l'incantatore ed esegue qualsiasi sua istruzione. Tuttavia non è in realtà un vero treant, e non è quindi in grado di conversare con altri treant o di comandare gli alberi. Se il bastone/treant raggiunge 0 punti ferita o meno, il treant si dissolve in polvere e il bastone viene distrutto.

Altrimenti, il bastone ritorna alla sua forma normale quando l'incantesimo si esaurisce (o quando viene interrotto) e può essere utilizzato di nuovo come focus per un altro lancio dell'incantesimo. Il bastone/treant viene sempre creato al pieno delle forze, indipendentemente dal numero di ferite che aveva subito l'ultima volta che è apparso.

TRASFORMAZIONE

Scuola trasmutazione (metamorfosi); **Livello** druido 9, mago/stregone 9
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (un diadema di giada del valore di almeno 1.500 mo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello (I)

L'incantesimo permette di assumere la forma di una gran varietà di creature. Funziona come *alterare se stesso, forma ferina IV, corpo elementale IV, forma di drago III, forma di gigante II* e *forma di vegetale III*, a seconda di quale si sceglie.

La forma può variare in base a come si decide una volta ogni round come azione gratuita. Il cambiamento avviene o immediatamente prima la normale azione o immediatamente dopo, ma non durante l'azione.

TRASFORMAZIONE ARCANA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard

Componenti V, S, M (una *pozione di forza del toro*, che bisogna bere e i cui effetti sono sostituiti da quelli dell'incantesimo)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 round/livello
Si diventa una potente macchina da combattimento virtuale: si è più forti, più resistenti, più veloci e più abili in combattimento. Anche la mente cambia analogamente; si prova piacere nel combattere e non si è più in grado di lanciare incantesimi, nemmeno dagli oggetti magici.

Si ottiene bonus di potenziamento +4 a Forza, a Destrezza e a Costituzione, bonus di armatura naturale +4 alla CA, bonus di competenza +5 ai tiri salvezza su Tempra e competenza in tutte le armi, semplici e da guerra. Il proprio bonus di attacco base è pari al proprio livello del personaggio (e quindi si possono avere attacchi multipli).

Si perde la capacità di lanciare incantesimi, compresa la capacità di usare oggetti magici ad attivazione o a completamento di incantesimo, come se gli incantesimi non fossero più sulla propria lista di classe.

TRASMUTARE FANGO IN ROCCIA

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** druido 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (sabbia, calce e acqua)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area fino a 2 cubi con spigolo di 3 m/livello (S)
Durata Permanente
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo trasforma del fango normale o delle sabbie mobili in pietra friabile (arenaria o materiali simili) in modo permanente. Le creature nel fango hanno diritto a un tiro salvezza su Riflessi per scappare prima che la pietra si solidifichi attorno a loro.

Trasmutare fango in roccia contrasta e dissolve *trasmutare roccia in fango*.

TRASLAZIONE ARBOREA

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** druido 5, ranger 4
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello o finché non termina; vedi testo
Si ottiene la capacità di entrare negli alberi e di muoversi dall'interno di un albero all'interno di un altro albero. Il primo albero in cui si entra e tutti gli altri in cui ci si sposta devono essere tutti della stessa specie, devono essere vivi e devono avere un tronco grosso almeno delle propria taglia.

Muovendosi all'interno di una quercia, ad esempio, si apprende istantaneamente dove si trovano tutte le altre querce entro la portata di trasporto consentita (vedi sotto) e si può scegliere se passare ad una di queste o semplicemente riemergere dall'albero nel quale si è entrati.

Si può scegliere di passare ad ogni albero della specie appropriata entro la portata di trasporto consentita secondo la tabella seguente.

Tipo di albero	Portata di trasporto
Quercia, frassino, tasso	900 m
Olmo, tiglio	600 m
Altri a foglia caduca	450 m
Qualsiasi conifera	30 m

Ci si può spostare di un albero una volta per livello dell'incantatore (passare da un albero a un altro conta solo come muoversi in un albero). L'incantesimo dura finché la durata non termina o finché non si esce da un albero.

A scelta si può rimanere all'interno di un albero senza spostarsi, ma si è costretti ad uscirne quando l'incantesimo ha termine. Se l'albero in cui ci si trova viene abbattuto o bruciato, si viene uccisi a meno che non si riesca ad uscire prima che il procedimento sia completo.

TRASMUTARE METALLO IN LEGNO

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 7
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Area tutti gli oggetti di metallo entro un'esplosione di 12 m di raggio
Durata istantaneo
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì (oggetto; vedi testo)
Questo incantesimo permette di trasformare tutti gli oggetti in metallo all'interno dell'area in oggetti di legno. Anche le armi, le armature e gli altri oggetti di metallo trasportati dalle creature vengono trasformati. Gli oggetti magici di metallo hanno una resistenza agli incantesimi effettiva di 20 + il livello dell'incantatore contro questo incantesimo. Gli artefatti non possono essere trasmutati. Le armi convertite da metallo in legno subiscono penalità –2 ai tiri per colpire e per i danni. Le armature convertite da metallo a legno perdono 2 punti di bonus di armatura. Le armi trasformate da questo incantesimo si scheggiano e si rompono ad ogni tiro per colpire naturale di 1 o 2 e le armature trasformate perdono un ulteriore punto di bonus di armatura ogni volta che vengono colpite da un tiro per colpire naturale di 19 o 20.

Solo *desiderio, desiderio limitato, miracolo* o magie simili possono ripristinare un oggetto trasmutato al suo stato metallico.

TRASMUTARE ROCCIA IN FANGO

Scuola trasmutazione [terra]; **Livello** druido 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M/FD (argilla e acqua)
Raggio di azione medio (30 m + 3 m/livello)
Area fino a 2 cubi con spigolo di 3 m/livello (S)
Durata permanente; vedi testo
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Questo incantesimo trasforma qualsiasi tipo di roccia naturale,

non scolpita e non lavorata in un eguale volume di fango. La pietra magica non viene influenzata dall'incantesimo. La profondità del fango creato non può superare i 3 metri. Le creature incapaci di volare, levitare o allontanarsi in qualche modo dal fango affondano fino alla vita o fino al petto; la loro velocità viene ridotta a 1,5 metri e subiscono penalità –2 ai tiri per colpire e alla CA. Sterpaglie o simili lanciate nel fango possono essere d'aiuto alle creature che riescono ad arrampicarvisi in cima. Le creature abbastanza grandi da camminare sul fondo della pozza di fango possono guadare l'area alla velocità di 1,5 metri.

Se *trasmutare roccia in fango* viene lanciato sul soffitto di una caverna o di un tunnel, il fango si riversa sul pavimento e si espande fino a formare una pozza della profondità di 1,5 metri. Il fango in caduta e la frana che ne segue infliggono 8d6 danni contundenti a chiunque si trovi direttamente sotto l'area, o danni dimezzati a chi supera un tiro salvezza su Riflessi.

I castelli e i grandi edifici in pietra sono generalmente immuni agli effetti dell'incantesimo, in quanto *trasmutare roccia in fango* non funziona sulla pietra lavorata e non arriva abbastanza in profondità da minare le fondamenta. Tuttavia altri edifici più piccoli spesso poggiano su fondamenta abbastanza superficiali da poter essere danneggiate o perfino distrutte dagli effetti dell'incantesimo.

Il fango rimane finché non viene usato con successo un incantesimo *dissolvi magie* o *trasmutare fango in roccia*, che ripristina la sua sostanza, ma non necessariamente la sua forma. L'evaporazione naturale trasforma il fango in terreno normale nel giro di alcuni giorni. Il tempo preciso dipende dall'esposizione al sole, al vento e all'essiccazione naturale.

Trasmutare roccia in fango contrasta e dissolve *trasmutare fango in roccia*.

TRASPORTO VEGETALE

Scuola evocazione (teletrasporto); **Livello** druido 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione illimitato
Bersaglio se stessi e gli oggetti toccati o le creature consenzienti toccate
Durata 1 round
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si può entrare in qualsiasi pianta normale (della propria taglia o superiore) e attraversare ogni distanza fino a un'altra pianta della stessa specie in un singolo round, indipendentemente dalla distanza che separa i due vegetali. Le piante devono essere vive. Non occorre conoscere la pianta di destinazione. In caso di dubbio sulla locazione di una particolare pianta di destinazione, è sufficiente indicare la direzione e la distanza e l'incantesimo è in grado di trasportare il più vicino possibile alla destinazione indicata. Se si desidera una particolare pianta di destinazione, ma la pianta non è più in vita, l'incantesimo fallisce e si viene spinti fuori dalla pianta d'entrata.

Si possono trasportare degli oggetti, purché non si superi il proprio carico massimo. È possibile anche trasportare un'altra creatura consenziente di taglia Media o inferiore (che a sua volta può trasportare oggetti o equipaggiamento fino al suo carico massimo) o il suo equivalente ogni 3 livelli dell'incantatore. Per determinare il numero di creature che è possibile portare, si usano i seguenti valori: una creatura Grande conta come 2 creature Medie, una creatura Enorme conta come 2 creature Grandi e così via. Tutte le creature da trasportare devono essere in contatto l'una con l'altra, e bisogna essere in contatto con almeno una delle creature.

Questo incantesimo non funziona per viaggiare attraverso le creature vegetali.

La distruzione della pianta occupata uccide tutti (incantatore e creature che porta con sé), espellendo dall'albero tutti i corpi e gli oggetti trasportati.

TRUCCO DELLA CORDA

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (grano in polvere e un cerchietto arrotolato di pergamena)
Raggio di azione contatto
Bersaglio un pezzo di corda toccato lungo da 1,5 m a 9 m
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Quando questo incantesimo viene lanciato su un pezzo di corda lungo da 1,5 metri a 9 metri, un capo della corda si leva in aria fino a che tutta la corda non è perpendicolare al terreno, come se il capo superiore fosse stato fissato. La sua parte superiore è infatti fissata ad uno spazio extradimensionale esterno rispetto al normale multiverso degli spazi extradimensionali. Le creature nello spazio extradimensionale sono nascoste, oltre la portata degli incantesimi (divinazioni incluse), a meno che tali incantesimi non possano funzionare attraverso i piani. Lo spazio può contenere fino a 8 creature (di qualsiasi taglia). La corda non può essere rimossa o nascosta. La corda può sostenere fino a 8.000 kg. Una forza superiore è in grado di staccare la corda.

Nessun incantesimo può essere lanciato attraverso l'interfaccia extradimensionale, e nemmeno gli effetti magici ad area possono attraversarla. Coloro che si trovano all'interno dello spazio extradimensionale possono vedere all'esterno come se ci fosse una finestra di 90 × 150 cm centrata sulla corda. La finestra è invisibile, e anche le creature che sono in grado di vederla non riescono a guardare attraverso di essa. Qualunque cosa all'interno dello spazio extradimensionale cade fuori nel momento in cui l'incantesimo ha termine. La corda può essere scalata solo da una persona alla volta. L'incantesimo *trucco della corda* permette ad eventuali scalatori che non vogliano arrampicarsi fino in cima nello spazio extradimensionale di raggiungere una posizione più elevata.

TURBINE

Scuola invocazione [aria]; **Livello** druido 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)

Effetto un ciclone ampio 3 m alla base e 9 m al vertice, alto 9 m
Durata 1 round/livello (I)
Tiro salvezza Riflessi nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Questo incantesimo crea un possente ciclone che infuria nell'aria, lungo il terreno o sull'acqua a una velocità di 18 metri per round. Ci si può concentrare per controllare ogni movimento del ciclone o per specificare un semplice schema di movimento. Dirigere il movimento del ciclone o cambiare il suo movimento programmato è un'azione standard. Il ciclone si muove sempre nel turno dell'incantatore. Se il ciclone esce dal raggio di azione dell'incantesimo, si muove in modo incontrollato e casuale per 1d3 round e poi si dissolve (non è possibile riprendere il controllo del ciclone, nemmeno se rientra nel raggio di azione).

Qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore che entri in contatto col ciclone deve superare un tiro salvezza su Riflessi o subisce 3d6 danni. Le creature di taglia Media o inferiore che falliscono il loro primo tiro salvezza devono superarne un secondo altrimenti verranno sollevate in aria dal ciclone e rimarranno sospese in balia del vento, subendo ad ogni round 1d8 danni senza possibilità di tiro salvezza.

Si può ordinare al ciclone di espellere una qualsiasi creatura catturata in qualsiasi momento. Il ciclone deposita la sfortunata creatura nel punto in cui si trova il turbine quando viene liberata.

UNTO

Scuola evocazione (creazione); **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (burro)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 oggetto o 1 quadrato di 3 m × 3 m
Durata 1 minuto/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** no
Un incantesimo *unto* ricopre una superficie solida con una patina di grasso scivoloso. Qualsiasi creatura che entri nell'area o che vi si ritrovi intrappolata deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi altrimenti cade.

Una creatura può entrare o attraversare l'area di *unto* a metà della sua velocità normale superando una prova di Acrobazia con CD 10. Se fallisce questa prova, non può muoversi in quel turno (e dovrà superare un tiro salvezza su Riflessi per non cadere). Se fallisce la prova di 5 o più, cadrà (vedi l'abilità Acrobazia per i dettagli). Le creature che non si muovono nel loro turno non devono effettuare queste prove e non sono considerate impreparate.

Questo incantesimo può anche essere usato per creare un rivestimento scivoloso su un oggetto. Quegli oggetti materiali che sono incustoditi subiscono automaticamente l'effetto di questo incantesimo, mentre quelli che sono impugnati o utilizzati da una creatura hanno diritto a un tiro salvezza su Riflessi per evitare l'effetto.

Se il tiro salvezza iniziale fallisce, la creatura lascia cadere l'oggetto immediatamente. Il tiro salvezza va effettuato di nuovo a ogni round in cui la creatura tenta di raccogliere o di usare l'oggetto reso viscido.

Se una creatura indossa un'armatura o dei vestiti su cui è stato lanciato *unto* ottiene bonus di circostanza +10 alle prove di Artista della Fuga e alle prove di manovra in combattimento effettuate per sfuggire alla lotta o alla DMC per evitare di essere afferrata.

VEDERE INVISIBILITÀ

Scuola divinazione; **Livello** bardo 3, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (talco e polvere d'argento)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 10 minuti/livello (I)
Entro il raggio d'azione, si è in grado di vedere gli oggetti e le creature invisibili, come anche le creature eteree o astrali, come se fossero normalmente visibili. Tali creature appaiono come forme traslucide, consentendo di distinguere con facilità la differenza tra creature visibili, invisibili ed eteree. L'incantesimo non rivela il metodo usato per ottenere l'invisibilità, e non è in grado di svelare le illusioni né fornisce la possibilità di vedere attraverso oggetti non trasparenti. Non rivela creature che sono semplicemente nascoste, occultate o altrimenti difficili da individuare.

Vedere invisibilità può essere reso permanente da un incantesimo *permanenza*.

VELENO

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 4, druido 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata istantaneo; vedi testo
Tiro salvezza Tempra nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì
Invocando i poteri velenosi dei predatori naturali, si trasmettono al bersaglio gli effetti di un orribile veleno con un attacco di contatto in mischia riuscito. Il veleno infligge 1d3 danni a Costituzione per round per 6 round. Il bersaglio può tentare di negare i danni con un tiro salvezza su Tempra a round per negare il danno e mettere fine all'effetto del veleno.

VELO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 6, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione lungo (120 m + 12 m/livello)
Bersagli 1 o più creature, due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata concentrazione + 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza Volontà nega; vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** sì; vedi testo
Si è in grado di cambiare istantaneamente l'aspetto dei soggetti e di mantenere il loro aspetto così alterato per tutta la durata dell'incantesimo. L'incantesimo può far sembrare i soggetti qualsiasi cosa si desideri. I soggetti sembrano alla vista, al tatto e all'odore proprio come le creature che si vuole che sembrino. Le creature

soggette all'incantesimo tornano al loro vero aspetto se vengono uccise. Bisogna superare una prova di Camuffare se si vuole replicare con precisione l'aspetto di un individuo specifico. L'incantesimo fornisce bonus +10 a questa prova.

I soggetti non consenzienti possono negare l'effetto dell'incantesimo su di loro superando un tiro salvezza su Volontà o con la loro resistenza agli incantesimi. Coloro che interagiscono con i soggetti possono tentare dei tiri salvezza su Volontà per dubitare, ma la loro resistenza agli incantesimi non aiuta.

VELOCITÀ

Scuola trasmutazione; **Livello** bardo 3, mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una buccia di radice di liquirizia)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersagli 1 creatura/livello; due delle quali non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata 1 round/livello
Tiro salvezza Tempra nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** Sì (innocuo)

La creatura trasmutata si muove e agisce più velocemente del normale. Questa velocità aggiuntiva ha diversi effetti.

Quando compie un'azione di attacco completo, una creatura velocizzata può effettuare un attacco aggiuntivo con un'arma che sta impugnando. L'attacco viene compiuto usando il bonus di attacco base completo della creatura, più eventuali modificatori appropriati alla situazione. (Questo effetto, non si somma ad effetti analoghi come quelli concessi da un'arma della *velocità*, e non concede di fatto un'azione aggiuntiva, quindi non può essere usato per lanciare un secondo incantesimo o intraprendere un'altra azione aggiuntiva all'interno del round).

Una creatura velocizzata ottiene bonus +1 ai tiri per colpire e bonus di schivare +1 alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi. Qualsiasi condizione che provoca la perdita del bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se c'è) provoca la perdita anche di questi bonus di schivare.

Tutti i movimenti delle creature velocizzate (compreso il movimento sul terreno, nuotare, scalare e volare) aumentano di 9 metri, fino a un massimo pari al doppio della velocità normale del soggetto.

Questo incremento viene considerato bonus di potenziamento, e influenza la distanza di salto della creatura come è normale in base all'incremento di velocità. Molteplici effetti di *velocità* non sono cumulativi. *Velocità* contrasta e dissolve *lentezza.*

VENTO SUSSURRANTE

Scuola trasmutazione [aria]; **Livello** bardo 2, mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 1,5 Km/livello
Area propagazione del raggio di 3 m
Durata non più di 1 ora/livello oppure finché non viene scaricato (raggiunta la destinazione)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Si affida un messaggio o un suono al vento affinché venga trasportato fino a un punto specifico. Il *vento sussurrante* viaggia fino a una specifica locazione a sè familiare entro il raggio di azione, purché possa trovare una strada per arrivarci. Il *vento sussurrante* è lieve e inconsistente come uno zefiro finché non raggiunge il luogo di arrivo, dove riferisce in sussurro il messaggio o il suono a lui affidato. Da notare che il messaggio viene riferito che ci sia qualcuno ad ascoltarlo o meno.

Una volta fatto ciò, il vento si dissolve. Si può preparare l'incantesimo in modo che riferisca un messaggio lungo fino a 25 parole, far sì che l'incantesimo trasmetta altri suoni per 1 round o semplicemente far sì che il *vento sussurrante* sembri un normale spostamento d'aria. Si può anche ordinare che il *vento sussurrante* si muova più lentamente, fino a un minimo di 1,5 km/h, o più velocemente, fino a un massimo di 1,5 km in 10 minuti.

Quando l'incantesimo raggiunge il suo obiettivo, il vento turbina e rimane finché tutto il messaggio non viene riferito. Come nel caso di *bocca magica*, *vento sussurrante* non può pronunciare componenti verbali, usare parole di comando o attivare effetti magici.

VENTRILOQUIO

Scuola illusione (finzione); **Livello** bardo 1, mago/stregone 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, F (un pezzo di pergamena arrotolato in un piccolo corno)
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Effetto un suono intelligibile, di solito un discorso
Durata 1 minuti/livello (I)
Tiro salvezza Volontà dubita (se si interagisce); **Resistenza agli incantesimi** no

Si può fare in modo che la propria voce (o un qualsiasi suono che si sia in grado di riprodurre vocalmente) sembri provenire da un'altra direzione. Si può parlare in qualsiasi linguaggio si conosca. Chiunque senta la voce o il suono e superi un tiro salvezza si accorge che il suono è illusorio (ma lo sente comunque).

VESTE MAGICA

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 armatura o scudo toccati
Durata 1 ora/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo, oggetto); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo, oggetto)

Con questo incantesimo si infonde nell'armatura o nello scudo toccato bonus di potenziamento +1 ogni 4 livelli dell'incantatore (massimo +5 al 20° Livello). Ai fini di questo incantesimo, gli abiti normali contano come un'armatura che non dà alcun bonus alla CA.

VIBRAZIONE ARMONICA

Scuola invocazione[sonoro]; **Livello** bardo 6
Tempo di lancio 10 minuti

Componenti V, S, F (un diapason)
Raggio di azione contatto
Bersaglio una struttura isolata
Durata fino a 1 round/livello
Entrando in sintonia con una struttura isolata, si può dare origine ad una vibrazione che la danneggi. Una volta cominciata, la vibrazione infligge 2d10 danni per round alla struttura bersaglio, ignorando la durezza. Si può scegliere al momento del lancio di limitare la durata dell'incantesimo, altrimenti dura 1 round per livello. Se l'incantesimo viene lanciato su un bersaglio che non è isolato, la pietra circostante dissipa l'effetto e la costruzione non subisce alcun danno.

Vibrazione armonica non può aver effetto sulle creature (inclusi i costrutti). Dato che una struttura è un oggetto incustodito, non riceve alcun tiro salvezza per resistere agli effetti di questo incantesimo.

VIGILANZA E INTERDIZIONE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 6
Tempo di lancio 30 minuti
Componenti V, S, M (incenso da bruciare, un pezzo di zolfo, olio, una stringa annodata e una piccola dose di sangue), F (una piccola verga d'argento)
Raggio di azione ovunque all'interno dell'area da proteggere
Area fino a 18 m²/livello (F)
Durata 2 ore/livello (I)
Tiro salvezza vedi testo; **Resistenza agli incantesimi** vedi testo
Questo potente incantesimo viene usato principalmente per difendere una roccaforte creando varie protezioni magiche ed effetti. Protegge 18 m² per livello dell'incantatore. L'area protetta può essere alta fino a 6 metri e della forma desiderata. Si possono coprire diversi piani di una fortezza suddividendo l'area su ognuno di loro, ma bisogna sempre trovarsi all'interno dell'area che s'intende proteggere per lanciare l'incantesimo. L'incantesimo crea nell'area protetta i seguenti effetti magici.

Nebbia: Tutti i corridoi si riempiono di nebbia, che impedisce ogni visuale possibile (compresa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Una creatura che si trovi entro un raggio di 1,5 metri gode di occultamento (gli attacchi hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio). Le creature più lontane di 1,5 metri godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non è in grado di usare la vista per localizzare il bersaglio). Tiro salvezza: nessuno. Resistenza agli incantesimi: no.

Serrature arcane: Tutte le porte nell'area protetta sono soggette a *serratura arcana*. Tiro salvezza: nessuno. Resistenza agli incantesimi: no.

Ragnatele: Tutte le scale vengono riempite di ragnatele da cima a fondo. I filamenti sono simili a quelli creati dall'incantesimo *ragnatela*, con la differenza che ricrescono nel giro di 10 minuti se vengono bruciati o strappati finché permane l'incantesimo *vigilanza e interdizione*. Tiro salvezza: Riflessi nega; vedi testo di *ragnatela*. Resistenza agli incantesimi: no

Confusione: Quando si presentano scelte su che direzione prendere (all'incrocio di due corridoi o di un passaggio laterale, ad esempio), un effetto minore simile a *confusione* fa credere agli intrusi, con una probabilità del 50%, di dirigersi nella direzione totalmente opposta a quella che in realtà hanno scelto. Questo effetto è un ammaliamento di influenza mentale. Tiro salvezza: nessuno. Resistenza agli incantesimi: sì.

Porte scomparse: Una porta per livello dell'incantatore viene ricoperta da un effetto di *immagine silenziosa* che la fa sembrare un semplice muro. Tiro salvezza: Volontà dubita (se si interagisce). Resistenza agli incantesimi: no.

Si può inoltre decidere a scelta uno dei cinque effetti magici seguenti:

1. *Luci danzanti* in quattro corridoi. Si può definire un semplice programma che farà sì che le luci si ripetano fintanto che dura l'incantesimo *vigilanza e interdizione*. Tiro salvezza: nessuno. Resistenza agli incantesimi: no.
2. *Bocca magica* in due posti. Tiro salvezza: nessuno. Resistenza agli incantesimi: no.
3. *Nube maleodorante* in due posti. I vapori appaiono nei luoghi prescelti; si riformano dopo 10 minuti se vengono dispersi dal vento fintanto che dura *vigilanza e interdizione*. Tiro salvezza: Tempra nega; vedi testo per *nube maleodorante*. Resistenza agli incantesimi: no.
4. *Folata di vento* in un corridoio o in una stanza. Tiro salvezza: Tempra nega. Resistenza agli incantesimi: sì.
5. *Suggestione* in un luogo. Si può scegliere un'area ampia fino a un quadrato con lato di 1,5 metri e qualsiasi creatura che vi entri o la attraversi riceve la *suggestione* mentalmente. Tiro salvezza: Volontà nega. Resistenza agli incantesimi: sì.

L'intera area protetta emana forti ondate di magia della scuola di abiurazione. Un *dissolvi magie* lanciato con successo su uno specifico effetto riuscirà a rimuovere soltanto quell'effetto. Una *disgiunzione arcana* distrugge l'intero effetto di *vigilanza e interdizione*.

VIRTÙ

Scuola trasmutazione; **Livello** chierico 0, druido 0, paladino 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Con un tocco, si infonde in una creatura una minuscola sorgente di vita, conferendole 1 punto ferita temporaneo.

VISIONE

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 7
Tempo di lancio 1 azione standard
L'incantesimo funziona come *conoscenza delle leggende*, ma agisce più velocemente ed è abbastanza faticoso. Si può porre una domanda su un personaggio, un luogo o un oggetto e poi lanciare l'incantesimo. Se il personaggio o l'oggetto sono presenti, o se ci si trova nel luogo in questione, si riceve una visione riguardo alla

domanda posta superando una prova di livello dell'incantatore (1d20 + 1 per livello dell'incantatore; massimo +25) con CD 20.

Se sono disponibili solo informazioni dettagliate sul luogo, sul personaggio o sull'oggetto, la CD è 25 e l'informazione ottenuta è incompleta. Se sono a disposizione solo delle voci, la CD è 30 e l'informazione ottenuta è vaga. Terminato l'incantesimo, si diventa affaticati.

VISIONE DEL VERO

Scuola divinazione; **Livello** chierico 5, druido 7, mago/stregone 6
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (un unguento per gli occhi del costo di 250 mo)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)

Si conferisce al soggetto la capacità di vedere tutte le cose per quello che sono veramente. Il soggetto vede attraverso l'oscurità naturale e quella magica, nota porte segrete celate dalla magia, vede le locazioni esatte delle creature o degli oggetti sotto l'effetto di *sfocatura* o di *distorsione*, vede le creature e gli oggetti invisibili normalmente, vede attraverso le illusioni e le vere forme degli esseri soggetti a metamorfosi, trasformati o trasmutati. Inoltre, il soggetto è in grado di concentrarsi e di osservare ciò che accade sul Piano Etereo (ma non negli spazi extradimensionali). Il raggio di azione accordato a *visione del vero* è di 36 metri.

Visione del vero, tuttavia, non permette di vedere attraverso oggetti solidi. Non conferisce in alcun modo vista a raggi X o un suo qualsiasi equivalente. Non nega l'occultamento, nemmeno quello causato da nebbia o effetti simili. *Visione del vero* non aiuta il soggetto a vedere attraverso camuffamenti normali, a individuare creature che sono semplicemente nascoste o a trovare porte segrete nascoste con mezzi normali. Inoltre, gli effetti di questo incantesimo non possono essere potenziati con magie conosciute, quindi non è possibile usare *visione del vero* attraverso una *sfera di cristallo* o in combinazione con *chiaroudienza/chiaroveggenza*.

VISIONE DELLA MORTE

Scuola necromanzia; **Livello** chierico 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione 9 m
Area emanazione a forma di cono
Durata 10 minuti/livello
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Usando i poteri della necromanzia, è possibile determinare le condizioni delle creature prossime alla morte che si trovano all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo.

Si capisce subito se ogni creatura nell'area è morta, moribonda (viva e ferita, ma con 3 punti ferita o meno), in lotta con la morte (viva con 4 punti ferita o più), illesa, non morta, oppure né viva né morta (come un costrutto). Questo incantesimo vede attraverso qualsiasi incantesimo o potere che permetta a una creatura di simulare la morte.

VISIONE FALSA

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 5, mago/stregone 5
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (giada in polvere del valore di almeno 250 mo)
Raggio di azione contatto
Area emanazione del raggio di 12 m
Durata 1 ora/livello (I)
Tiro salvezza nessuno; **Resistenza agli incantesimi** no

Questo incantesimo crea una raffinata illusione, per la quale qualsiasi incantesimo di divinazione (scrutamento) usato per visualizzare qualcosa all'interno dell'area di questo incantesimo riceve invece un'immagine falsa (come per l'incantesimo *immagine maggiore*) definita al momento del lancio. Fintanto che l'incantesimo perdura, ci si può concentrare per cambiare l'immagine. Se non ci si concentra, l'immagine rimane statica.

VISTA ARCANA

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 minuto/livello (I)

Questo incantesimo fa scintillare di blu gli occhi e consente di vedere aure magiche entro un raggio di 36 metri. L'effetto è simile a quello dell'incantesimo *individuazione del magico*, ma non richiede concentrazione e permette di svelare la posizione e la potenza delle aure più rapidamente.

Si conosce la posizione e la potenza di tutte le aure magiche entro il proprio raggio visivo. La potenza di un'aura dipende dal livello di funzionamento dell'incantesimo oppure dal livello dell'incantatore di un oggetto, come indicato nella descrizione dell'incantesimo *individuazione del magico*. Se gli oggetti o le creature dotate dell'aura sono nella linea di visuale, si possono effettuare prove di Sapienza Magica per determinare la scuola di magia coinvolta in ognuna. (Effettuare una prova per aura; CD 15 + livello dell'incantesimo, o 15 + metà del livello dell'incantatore per un effetto che non sia un incantesimo). Se ci si concentra su una creatura specifica entro 36 metri con un'azione standard, si è in grado di determinare se possiede la capacità di lanciare incantesimi o una qualche capacità magica, se si tratta di capacità arcane o divine (le capacità magiche sono considerate arcane), e la forza dell'incantesimo o capacità magica più potente attualmente a disposizione di quella creatura.

Come per *individuazione del magico*, si può usare *vista arcana* per identificare le proprietà degli oggetti magici, ma non degli artefatti.

Vista arcana può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

VISTA ARCANA SUPERIORE

Scuola divinazione; **Livello** mago/stregone 7

Funziona come *vista arcana*, ma si apprendono automaticamente quali incantesimi o effetti magici siano attivi sugli individui o sugli oggetti che si guardano. A differenza di *vista arcana*, questo incantesimo non può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

VITA FALSATA

Scuola necromanzia; **Livello** mago/stregone 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, M (una goccia di sangue)
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello o finché non viene scaricato; vedi testo
Ci si assicura il potere della non vita per garantirsi una limitata capacità di evitare la morte. Mentre l'incantesimo è attivo, si ottengono punti ferita temporanei pari a 1d10 +1 per livello dell'incantatore (massimo +10).

VOLARE

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 3
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, F (una piuma d'ala)
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Il soggetto di questo incantesimo è in grado di volare a una velocità di 18 metri (12 metri se indossa un'armatura media o pesante, o se porta un carico medio o pesante).

Il soggetto è in grado di volare verso l'alto a velocità dimezzata e di scendere in picchiata al doppio della velocità, e la sua manovrabilità è buona.

Usare l'incantesimo *volare* richiede tanta concentrazione quanta camminare, quindi il soggetto in volo può attaccare o lanciare incantesimi normalmente. Il soggetto può caricare ma non può correre e non può portare su di sé un peso superiore al suo carico massimo consentito in aggiunta all'armatura che indossa. Ottiene un bonus alle prove di Volare uguale alla metà del proprio livello dell'incantatore.

Se l'incantesimo giunge al termine mentre il soggetto è ancora in aria, la magia svanisce gradualmente. Il soggetto scende di 18 metri per round per 1d6 round. Se tocca terra entro quel lasso di tempo, atterra incolume. In caso contrario, cade per la distanza rimanente, procurandosi un danno da caduta pari a 1d6 ogni 3 metri di caduta.

Dal momento che dissolvere un incantesimo significa porvi fine, il soggetto cade in questo modo anche se *volare* viene dissolto, ma non se viene negato da un *campo antimagia*.

VOLO GIORNALIERO

Scuola trasmutazione; **Livello** mago/stregone 5
Componenti: V, S
Raggio di azione personale
Bersaglio se stessi
Durata 1 ora/livello
Funziona come *volare*, ma permette di volare alla velocità di 12 metri (9 metri se si indossa un'armatura media o pesante, o se si porta un carico medio o pesante) con un bonus alle prove di Volare pari alla metà del livello dell'incantatore. Quando si usa questo incantesimo per il movimento su lunghe distanze, si può andare veloci senza subire danni non letali (una marcia forzata richiede comunque prove di Costituzione). Ciò vuol dire che si possono coprire 103 km in un volo di 8 ore (o 77 km alla velocità di 9 metri).

VUOTO MENTALE

Scuola abiurazione; **Livello** mago/stregone 8
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura
Durata 24 ore
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Il bersaglio dell'incantesimo è protetto contro qualunque oggetto o incantesimo che individui, influenzi o sia in grado di ottenere informazioni attraverso magie di divinazione (come *individuazione del male, localizza creatura, scrutare* e *vedere invisibilità*). Questo incantesimo conferisce anche bonus di resistenza +8 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di influenza mentale. *Vuoto mentale* inganna perfino *desiderio*, *desiderio limitato* e *miracolo*, se vengono usati per influenzare la mente o raccogliere informazioni sul soggetto. Nel caso di uno scrutamento dell'area in cui si trova la creatura bersaglio, come per *occhio arcano*, l'incantesimo funziona ma la creatura non viene individuata. Tentativi di scrutare diretti specificamente al soggetto non funzionano minimamente.

ZANNA MAGICA

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 1, ranger 1
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione contatto
Bersaglio 1 creatura vivente toccata
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega (innocuo); **Resistenza agli incantesimi** sì (innocuo)
Zanna magica fornisce a un'arma naturale del soggetto bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e per i danni. L'incantesimo può avere effetto su un attacco di schianto, un pugno, un morso o qualunque altra arma naturale. Questo incantesimo non cambia il danno di un colpo senz'armi da danno non letale a danno letale.

Zanna magica può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

ZANNA MAGICA SUPERIORE

Scuola trasmutazione; **Livello** druido 3, ranger 3
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Bersaglio 1 creatura vivente
Durata 1 ora/livello
Funziona come *zanna magica*, ma il bonus di potenziamento ai tiri per colpire e per i danni è di +1 ogni 4 livelli dell'incantatore (massimo +5). Questo bonus non consente ad un'arma naturale o ad un colpo senz'armi di oltrepassare la riduzione del danno diversa da magia.

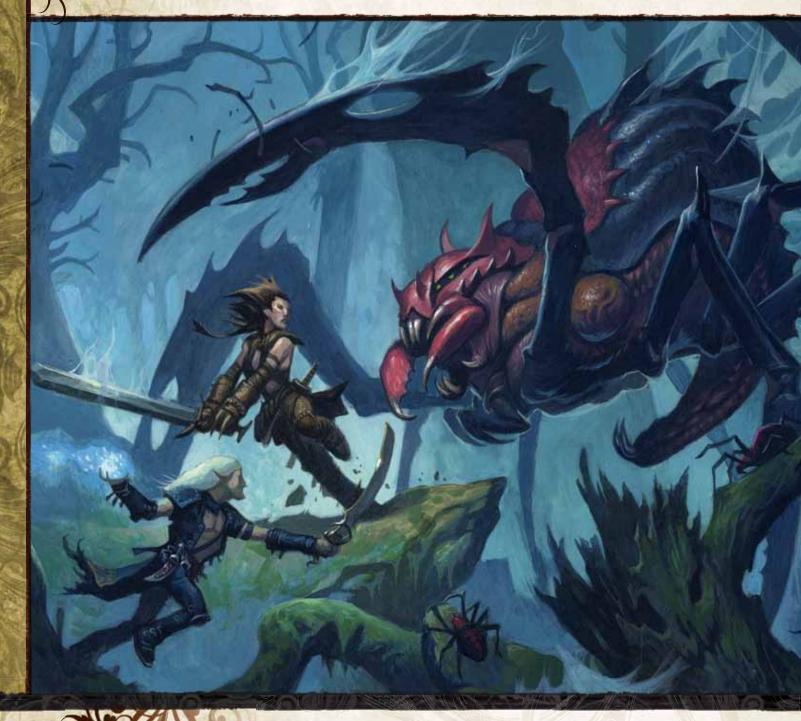
In alternativa, si può infondere in tutte le armi naturali della creatura bonus di potenziamento +1 (indipendentemente dal proprio livello dell'incantatore).

Zanna magica superiore può essere reso permanente con un incantesimo *permanenza*.

ZONA DI SILENZIO

Scuola illusione (mascheramento); **Livello** bardo 4
Tempo di lancio 1 round
Componenti V, S
Raggio di azione personale
Area emanazione di raggio di 1,5 m centrata su di sè
Durata 1 ora/livello (I)
Lanciando *zona di silenzio*, si manipolano le onde sonore circostanti in modo da poter conversare normalmente con chi si trova all'interno dell'area, mentre nessuno al di fuori può udire voci o altri suoni emessi da chi è all'interno, compresi gli effetti dipendenti dal linguaggio e quelli sonori. Questo effetto è centrato su di sè e si muove con voi. Chiunque entri nell'area subisce immediatamente gli effetti dell'incantesimo, ma chi la lascia non ne è più influenzato. Da notare, comunque, che una prova riuscita di Linguistica con CD 20 per leggere le labbra può rivelare ciò che si dice all'interno di una *zona di silenzio*.

ZONA DI VERITÀ

Scuola ammaliamento (compulsione) [influenza mentale]; **Livello** chierico 2, paladino 2
Tempo di lancio 1 azione standard
Componenti V, S, FD
Raggio di azione vicino (7,5 m + 1,5 m ogni 2 livelli)
Area emanazione del raggio di 6 m
Durata 1 minuto/livello
Tiro salvezza Volontà nega; **Resistenza agli incantesimi** sì
Le creature che si trovano all'interno dell'area di emanazione (o che vi entrano) non sono in grado di pronunciare bugie deliberate e intenzionali. Le creature hanno diritto a un tiro salvezza per evitare gli effetti dell'incantesimo nel momento in cui questo viene lanciato, o nel momento in cui entrano nell'area. Le creature soggette all'incantesimo sono consapevoli di questo ammaliamento. Possono quindi evitare di rispondere alle domande che comporterebbero una bugia, oppure possono dare risposte evasive tentando di rimanere nei limiti della verità. Le creature che escono dall'area sono libere di dire quel che credono.

11 Classi di Prestigio

La torreggiante bebilith sibilò deliziata non appena le sue affilate chele colpirono. Con terrificante velocità iniziò a lacerare l'armatura di Amiri pezzo per pezzo. Seltyel aveva pensato che la bestia si sarebbe scagliata prima su di lei, per questo aveva esitato a colpire. Si infilò tra le zampe della creatura e le trafisse il ventre con un colpo devastante. Ghignò mentre la spada affondava e avvertiva la magia crescere in lui.

Le viscere avevano appena iniziato a colare sul terreno, quando lanciò un terribile cono di freddo nella ferita aperta.

Le classi di prestigio offrono nuove opportunità ai personaggi di diventare veramente eccezionali, guadagnando poteri che si discostano di molto da quelli dei loro pari. A differenza delle classi base, i personaggi devono soddisfare dei requisiti per poter acquisire il loro primo livello in una classe di prestigio. Se un personaggio non soddisfa i requisiti per una classe di prestigio al momento di compiere questo primo passo, il personaggio non potrà acquisire il primo livello di quella classe di prestigio. I personaggi che acquisiscono livelli in una classe di prestigio non ottengono nessun bonus da classe preferita per quei livelli

Questo capitolo presenta 10 classi di prestigio tra cui scegliere, e altre classi sono descritte in altri prodotti della linea *Pathfinder*. Alcune classi sono talmente specifiche che potrebbero non adattarsi alla vostra campagna: consultate il vostro GM prima di iniziare a qualificarvi per la classe di prestigio per essere sicuri che la ammetta in gioco.

Le classi di prestigio presenti nel capitolo sono le seguenti.

Arciere arcano: Un incantatore arcano che attinge alle antiche tradizioni elfiche per infondere potere magico alle proprie frecce.

Assassino: Un omicida senza scrupoli che uccide per denaro e per l'eccitante brivido di essere latore di morte.

Discepolo dei draghi: Un incantatore arcano che ha abbracciato il suo latente retaggio draconico e, con addestramento e devozione, ha avviato una parziale trasformazione in un drago.

Duellante: Un guerriero che basa la sua disciplina combattiva sull'agilità, la calma e le doti acrobatiche.

Guerriero arcano: Un incantatore arcano che aumenta le sue capacità magiche con quelle combattive per creare una mortale combinazione di armi e magia.

Maestro del sapere: Un incantatore che ha dedicato la sua vita alla ricerca e all'erudizione dei misteri del mondo.

Mistificatore arcano: Una canaglia che usa la magia arcana per aumentare le sue capacità da furfante e ingannatore.

Ombra danzante: Un avventuriero misterioso che cammina ai confini del mondo reale e del regno delle ombre, e che comanda le ombre al suo servizio.

Teurgo mistico: Egualmente esperto di magia arcana e divina, il teurgo mistico combina entrambe le tradizioni magiche in una classe incredibilmente diversa.

Trovatore: Un esploratore nell'animo, il Trovatore viaggia verso terre lontane ed esotiche per espandere la sua conoscenza del mondo.

Definizioni dei termini

Ecco le definizioni di alcuni termini usati in questa sezione.

Classe base: Una delle undici classi base descritte al Capitolo 3.

Livello dell'incantatore: In genere, uguale al numero dei livelli di classe (vedi sotto) di una classe di incantatore. Alcune classi di prestigio aggiungono livelli di incantatore a una classe già esistente.

Livello del personaggio: Il livello totale del personaggio, che è pari alla somma di tutti i livelli di classe posseduti da quel personaggio.

Livello di classe: Il livello di un personaggio in una classe specifica. Se un personaggio ha acquisito livelli in una sola classe, il suo livello di classe e il suo livello del personaggio coincidono.

ARCIERE ARCANO

Gli elfi o i mezzelfi che cercano di perfezionare l'uso dell'arco a volte seguono il percorso dell'arciere arcano. Gli arcieri arcani sono maestri del combattimento a distanza, poiché possiedono la capacità di colpire i bersagli con esattezza sconvolgente e possono incantare le loro frecce. Le frecce scagliate dagli arcieri arcani volano con curvature bizzarre per colpire gli avversari dietro agli angoli e possono passare attraverso gli oggetti solidi per colpire nemici al riparo dietro di essi. All'apice del loro potere, gli arcieri arcani possono abbattere persino i nemici più potenti con un singolo colpo mortale.

Coloro che si sono addestrati sia come ranger che come maghi eccellono come arcieri arcani, anche se ci possono altre combinazioni multiclasse. Gli arcieri arcani si trovano ovunque gli elfi viaggino, ma non tutti sono alleati degli elfi. Molti, specialmente arcieri arcani mezzelfi, usano le tradizioni elfiche solo per il proprio tornaconto, o peggio, per usarle contro gli stessi elfi.

Ruolo: Gli arcieri arcani infliggono la morte da lontano, abbattendo gli avversari mentre i loro alleati entrano veloci nel combattimento corpo a corpo. Con la loro capacità di tirare raffiche di frecce al nemico, rappresentano l'eccellenza del combattimento a distanza.

Allineamento: Gli arcieri arcani possono essere di qualsiasi allineamento, tuttavia poiché gli elfi ed i mezzelfi tendono ad essere spiriti liberi, sono raramente legali. Allo stesso modo, è raro trovare degli elfi e dei mezzelfi malvagi ed il percorso dell'arciere arcano quindi è perseguito più spesso da personaggi buoni o neutrali.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un arciere arcano, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Arma Focalizzata (arco corto o arco lungo), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arciere arcano sono Cavalcare (Des), Furtività (Des), Percezione (Sag) e Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità ad ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'arciere arcano.

Competenza nella armi e nelle armature: Un arciere arcano è competente in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, medie e negli scudi.

Incantesimi al giorno: Ai livelli indicati, un arciere arcano guadagna nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne per gli incantesimi addizionali al giorno, incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un arciere arcano, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Freccia potenziata (Sop): Al 1° livello, ogni freccia non magica incoccata e scagliata da un arciere arcano diventa incantata e ottiene bonus di potenziamento +1. A differenza delle armi magiche incantate tramite normali procedure, l'arciere non deve spendere denaro per eseguire questa procedura. Tuttavia le frecce magiche dell'arciere funzionano solo se lanciate da lui.

Inoltre, le frecce dell'arciere arcano guadagnano un numero di capacità speciali addizionali mentre avanza di livello. Le capacità allineata, elementale e esplosione elementale possono essere cambiate giorno per giorno, quando l'arciere arcano prepara gli incantesimi o, nel caso di incantatori spontanei, dopo 8 ore di riposo.

Al 3° livello, ogni freccia non magica scagliata da un arciere arcano ottiene una delle seguenti capacità speciali delle armi legate ad un elemento: *infuocata*, *gelida* o *folgorante*

Al 5° livello, ogni freccia non magica scagliata da un arciere arcano ottiene la capacità speciale *distanza*.

Al 7° livello, ogni freccia non magica scagliata da un arciere arcano ottiene una delle seguenti capacità speciali legate ad esplosione elementale: *esplosione di fiamme*, *esplosione di ghiaccio* o *esplosione folgorante*. Questa capacità sostituisce quella ottenuta al 3° livello.

Al 9° livello, ogni freccia non magica scagliata da un arciere arcano ottiene una delle seguenti capacità speciali allineate: *anarchica*, *assiomatica*, *sacra* o *sacrilega*. L'arciere arcano non può scegliere una capacità che sia opposta al suo allineamento (ad esempio, un arciere arcano legale buono non può scegliere la capacità *anarchica* o *sacrilega*).

Tabella 11-1: Arciere Arcano

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+1	+1	+0	Freccia potenziata (magia)	—
2°	+2	+1	+1	+1	Freccia infusa	+1 livello di classe esistente
3°	+3	+2	+2	+1	Freccia potenziata (elementale)	+1 livello di classe esistente
4°	+4	+2	+2	+1	Freccia infallibile	+1 livello di classe esistente
5°	+5	+3	+3	+2	Freccia potenziata (*distanza*)	—
6°	+6	+3	+3	+2	Freccia in fase	+1 livello di classe esistente
7°	+7	+4	+4	+2	Freccia potenziata (esplosione elementale)	+1 livello di classe esistente
8°	+8	+4	+4	+3	Raffica di frecce	+1 livello di classe esistente
9°	+9	+5	+5	+3	Freccia potenziata (allineata)	—
10°	+10	+5	+5	+3	Freccia della morte	+1 livello di classe esistente

I bonus conferiti da un arco magico si applicano normalmente alle frecce che sono incantate con questa capacità. Si applica solo il bonus di potenziamento migliore. Le capacità duplicate non si cumulano.

Freccia infusa (Mag): Al 2° livello un arciere arcano ottiene la capacità di infondere un incantesimo ad area in una freccia. Quando la freccia viene lanciata, l'area dell'incantesimo si dirama dal punto in cui la freccia si pianta, anche se l'incantesimo normalmente sarebbe centrato solo sull'incantatore. Questa capacità permette all'arciere di usare la gittata dell'arco invece del raggio di azione dell'incantesimo. Lanciare l'incantesimo in questo modo richiede il normale tempo di lancio dell'incantesimo e la freccia viene scagliata come parte del lancio. La freccia deve essere lanciata nel round in cui l'incantesimo viene lanciato, altrimenti l'incantesimo va perduto. Se la freccia manca il bersaglio, l'incantesimo è perduto.

Freccia infallibile (Mag): Al 4° livello l'arciere arcano ha il potere di lanciare una freccia una volta al giorno ad un bersaglio a lui conosciuto entro la gittata raggiungibile, e la freccia raggiungerà il bersaglio anche cambiando direzione e dietro gli angoli. Solo un ostacolo insormontabile o la fine della gittata della freccia possono impedirle di raggiungere il suo bersaglio. Questa capacità annulla i modificatori di copertura e di occultamento, ma per il resto l'attacco viene effettuato normalmente. Usare questa capacità è un'azione standard (tirare la freccia è parte dell'azione). Un arciere arcano può usare questa capacità una volta al giorno al 4° livello, ed una volta in più al giorno ogni due livelli dopo il 4°, fino ad un massimo di quattro volte al giorno al 10° livello.

Freccia in fase (Mag): Al 6° livello l'arciere arcano ha il potere di lanciare una freccia una volta al giorno ad un bersaglio a lui conosciuto entro la gittata raggiungibile. La freccia vola dritta verso il bersaglio in linea retta e oltrepassa ogni barriera non magica e ogni muro sul suo cammino. (Un barriera magica ferma la freccia). Questa capacità annulla i modificatori di copertura, di occultamento e perfino di armatura e scudo, ma per il resto l'attacco viene effettuato normalmente. Usare questa capacità è un'azione standard (tirare la freccia è parte dell'azione). Un arciere arcano può usare questa capacità una volta al giorno al 6° livello, ed una volta in più al giorno ogni due livelli dopo il 6°, fino ad un massimo di tre volte al giorno al 10° livello

Raffica di frecce (Mag): Al posto dei suoi attacchi regolari, un arciere arcano di 8° livello o superiore per una volta al giorno ha il potere di scagliare una freccia ad ogni bersaglio entro la sua gittata fino a un massimo di un bersaglio per ogni livello da arciere arcano che possiede. Ogni attacco viene effettuato con il bonus di attacco primario e ogni nemico può essere bersagliato da una sola freccia.

Freccia della morte (Mag): Al 10° livello l'arciere arcano ha il potere di incantare uno speciale tipo di *freccia della morte*, che costringe il bersaglio eventualmente colpito a superare un tiro salvezza su Tempra altrimenti muore sul colpo. La CD del tiro salvezza è pari a 20 + il modificatore di Carisma dell'arciere arcano. Occorre 1 giorno per incantare una *freccia della morte*, e la freccia funziona solamente se lanciata dall'arciere arcano che l'ha creata. La *freccia della morte* non può durare per più di 1 anno, e l'arciere può essere in possesso solo di una freccia di questo tipo per volta.

ASSASSINO

Un mercenario che assolve il suo compito con freddo distacco da professionista, l'assassino è ugualmente esperto come spia, cacciatore di taglie a omicida. Nel suo animo, un assassino è un artigiano ed il suo strumento è la morte. Addestrato in varie tecniche letali, l'assassino è una delle classi più temute.

Anche se quasi qualunque classe è capace di diventare un assassino, i ladri sono sicuramente i più adatti per capacità e identità di vedute e principi. Benché siano alleati desiderabili durante il combattimento, gli assassini eccellono in situazioni più clandestine ed i migliori assassini sono quelli che le vittime non hanno saputo neppure che esistessero.

Ruolo: Gli assassini tendono ad essere solitari di natura, e vedono i compagni come pesi nel migliore dei casi. A volte le missioni dell'assassino lo mettono in compagnia di avventurieri per lunghi periodi di tempo, ma sono pochi quelli che si fidano di un assassino professionista che agisce nelle retrovie in un combattimento e sono molto più propensi a lasciare che l'assassino vada avanti in esplorazione o li aiuti negli agguati.

Allineamento: A causa del suo egoismo necessario e indifferenza verso la vita, la classe dell'assassino attrae quelli con allineamento malvagio più di tutti gli altri. Poiché la professione richiede un grado di autodisciplina, i personaggi caotici non sono adatti per questa classe. I personaggi neutrali a volte diventano assassini, ritenendosi per lo più dei semplici professionisti che compiono un lavoro, tuttavia la natura dei loro doveri li spinge inevitabilmente verso un allineamento malvagio.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un assassino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Camuffare 2 gradi, Furtività 5 gradi.

Speciale: Il personaggio deve commettere un delitto per l'unica ragione di voler diventare un assassino.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'assassino sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Furtività (Des), Intimidire (Car), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Nuotare (For), Percezione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Scalare (For) e Utilizzare Congegni Magici (Car).

Gradi di abilità ad ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'assassino.

Competenza nella armi e nelle armature: Gli assassini sono competenti nell'uso di arco corto (normale o composito), balestra (a mano, leggera o pesante), dardi, manganello, pugnale (qualsiasi tipo), spada corta e stocco. Gli assassini sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Attacco furtivo: Questo attacco funziona esattamente come l'omonima capacità del ladro. I danni extra inflitti aumentano di +1d6 ogni due livelli (al 2°, al 4°, al 6°, all'8° e al 10°). Se un assassino ottiene un bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti, i bonus ai danni si sommano.

Attacco mortale (Str): Se l'assassino riesce a studiare la sua vittima per 3 round e a compiere un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può avere l'effetto aggiuntivo di paralizzare o uccidere la vittima (a scelta dell'assassino). Studiare la vittima è un'azione standard. Se la vittima vede l'assassino o lo riconosce come nemico l'attacco mortale fallisce (sebbene l'attacco rimanga sempre un attacco furtivo se al bersaglio è negato il bonus di Destrezza alla CA o è attaccato ai fianchi). Se la vittima di un simile attacco fallisce il suo tiro salvezza su Tempra (CD 10 + il livello di classe dell'assassino + il modificatore di Intelligenza dell'assassino) contro l'effetto mortale, muore sul colpo. Se fallisce il tiro salvezza contro l'effetto di paralisi, la vittima è indifesa e incapace di agire per 1d6 round +1 round per livello dell'assassino. Se la vittima supera il tiro salvezza, l'attacco viene considerato un normale attacco furtivo. Una volta che l'assassino ha completato i suoi 3 round di studio della vittima, deve effettuare il suo attacco mortale entro i 3 round seguenti.

Se tenta un attacco mortale e lo fallisce (poiché la vittima supera il suo tiro salvezza), o se non lancia il suo attacco mortale entro i 3 round successivi, sono necessari altri 3 round di studio prima di poter tentare un nuovo attacco mortale.

Uso dei veleni: Gli assassini sono esperti nell'uso dei veleni e non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre applicano il veleno su una lama (vedi Veleni, nell'Appendice).

Bonus ai tiri salvezza contro veleni: Al 2° livello, l'assassino guadagna bonus +1 ai tiri salvezza contro veleni. Questo bonus aumenta di +1 ogni due livelli.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello, l'assassino non può essere colto impreparato, anche se colpito da un avversario invisibile. Se viene immobilizzato, o un avversario usa con successo contro di lui un'azione di fintare, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA.

Tabella 11-2: Assassino

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+0	+0	+1	+0	Attacco furtivo +1d6, attacco mortale, uso dei veleni
2°	+1	+1	+1	+1	Bonus +1 ai TS contro veleni, schivare prodigioso
3°	+2	+1	+2	+1	Attacco furtivo +2d6
4°	+3	+1	+2	+1	Armi nascoste, bonus +2 ai TS contro veleni, vera morte
5°	+3	+2	+3	+2	Attacco furtivo +3d6, schivare prodigioso migliorato
6°	+4	+2	+3	+2	Bonus +3 ai TS contro veleni, morte quieta
7°	+5	+2	+4	+2	Attacco furtivo +4d6
8°	+6	+3	+4	+3	Bonus +4 ai TS contro veleni, Nascondersi in piena vista
9°	+6	+3	+5	+3	Attacco furtivo +5d6, morte rapida
10°	+7	+3	+5	+3	Angelo della morte, bonus +5 ai TS contro veleni

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso da una classe diversa, il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato.

Armi nascoste (Str): Al 4° livello, un assassino diventa un maestro nel nascondersi le armi addosso. Aggiunge il suo livello da assassino a tutte le prove di Rapidità di Mano effettuate per impedire che gli altri le notino.

Vera morte (Sop): A partire dal 4° livello, chi viene ucciso dall'attacco mortale dell'assassino diventa più difficile da riportare in vita. Gli incantatori che usano *rianimare morti* o una magia simile per fare ciò devono effettuare una prova di livello dell'incantatore con CD pari a 15 + il livello dell'assassino o l'incantesimo fallisce e la componente materiale è sprecata. Lanciare *rimuovi maledizione* il round prima di riportare in vita una creatura deceduta nega questa possibilità. La CD per *rimuovi maledizione* è 10 + il livello dell'assassino.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 5° livello l'assassino non può più essere attaccato ai fianchi. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo contro l'assassino, a meno che non abbiano quattro livelli in più dell'assassino. Se un personaggio ottiene schivare prodigioso da una classe diversa, i livelli delle classi che concedono tale capacità si sommano al fine di determinare il livello minimo da ladro necessario per poter effettuare un attacco ai fianchi contro il personaggio.

Morte quieta (Str): Al 6° livello, ogni volta che l'assassino uccide una creatura usando il suo attacco mortale durante il round di sorpresa, può effettuare anche una prova di Furtività, contrapposta da una di Percezione di chi si trova nelle vicinanze per impedirgli di identificarlo come l'assalitore. Se ha successo, chi si trova nelle vicinanze potrebbe anche notare che il bersaglio è morto solo dopo qualche momento, permettendo all'assassino di fuggire all'individuazione.

Nascondersi in piena vista (Sop): All'8° livello, un assassino può usare l'abilità Furtività anche se viene osservato. Fintanto che si trova a meno di 3 metri da un'ombra di qualche tipo, può nascondersi alla vista altrui anche senza avere nulla dietro a cui nascondersi. La sua stessa ombra, tuttavia, non può essere usata a questo scopo.

Morte rapida (Str): Al 9° livello, una volta al giorno, un assassino può compiere un attacco mortale contro un avversario senza doverlo studiare prima. Deve sempre farlo con un attacco furtivo con un'arma da mischia che infligga danni.

Angelo della morte (Sop): Al 10° livello, l'assassino padroneggia la sua arte. Una volta al giorno, quando compie con successo un attacco mortale, può incenerire il corpo del bersaglio. Questo impedisce *rianimare morti* e *resurrezione* (anche se *resurrezione pura* funziona normalmente). L'assassino deve dichiarare l'uso di questa capacità prima di effettuare l'attacco. Se l'attacco fallisce o il bersaglio supera il tiro salvezza contro l'attacco mortale, questa capacità va sprecata senza produrre effetti.

DISCEPOLO DEI DRAGHI

Come alcune delle più antiche, potenti e capricciose creature al mondo, i draghi, a volte hanno degli incontri segreti con i mortali o generano prole con individui eccezionali. Allo stesso modo, il grande potere posseduto da queste creature ha a lungo intrigato maghi ed alchimisti che hanno cercato vari metodi magici per infondere i loro corpi di potenza draconica. Di conseguenza, il sangue dei draghi scorre nelle vene di molte razze. Per alcuni, questa eredità si manifesta come stirpe da stregone e predilezione per magia; per altri, invece, il potere dei loro antenati draconici diventa un'ossessione.

Gli incantatori che abbracciano il loro retaggio draconico ed apprendono ad incanalare le loro capacità possono divenire discepoli dei draghi, combattenti temibili che possiedono non solo il repertorio di uno stregone ma anche la capacità di liberare il potere furioso dei draghi sui loro nemici. Via via i discepoli dei draghi scoprono il potere dei loro ascendenti,

Tabella II-3: Discepolo dei Draghi

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+1	+0	+1	Aumento armatura naturale (+1), sangue dei draghi	—
2°	+1	+1	+1	+1	Incremento di caratteristica (For +2), morso del drago, talento di stirpe	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+2	+1	+2	Soffio del drago	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+2	+1	+2	Aumento armatura naturale (+1), incremento di caratteristica (For +2)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+3	+2	+3	Percezione cieca 9 m, talento di stirpe	—
6°	+4	+3	+2	+3	Incremento di caratteristica (Cos +2)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+5	+4	+2	+4	Forma del drago (1/giorno), Aumento armatura naturale (+1)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
8°	+6	+4	+3	+4	Incremento di caratteristica (Int +2), talento di stirpe	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+5	+3	+5	Ali	—
10°	+7	+5	+3	+5	Forma del drago (2/giorno), percezione cieca 18 m	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

come respirare fuoco, librarsi in volo e, al culmine del loro potere, assumere la forma di un drago. Anche se sono rari, i discepoli dei draghi si possono trovare in tutte le terre in cui i draghi interagiscono con i mortali.

Ruolo: Con la magia di una classe di incantatore a loro disposizione, i discepoli dei draghi possono assumerne il ruolo tipico di un usufruitore di magia, ostacolando il movimento dei nemici e scagliando devastanti incantesimi offensivi ai loro avversari. Le capacità draconiche dei discepoli dei draghi, tuttavia, rendono questi incantatori versatili ancor più temibili quando volano e utilizzano il loro soffio per distruggere direttamente gli avversari.

Allineamento: I discepoli dei draghi possono essere di qualsiasi allineamento, anche se tendono ad essere più caotici che legali. Quei discepoli dei draghi che assumono i tratti dei draghi cromatici, come i terribili draghi rossi e i feroci draghi bianchi, hanno una propensione per quello malvagio. Al contrario, quelli che assumono i tratti dei draghi metallici, come lo stoico drago di ottone e il nobile drago d'oro, sono spesso di allineamento buono.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un discepolo dei draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Qualsiasi non draconica.

Abilità: Conoscenze (arcane) 5 gradi.

Linguaggi: Draconico.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello senza preparazione. Se il personaggio ha livelli da stregone, deve avere la stirpe draconica. Se il personaggio acquisisce livelli da stregone dopo aver scelto questa classe, deve scegliere la stirpe draconica.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un discepolo dei draghi sono Artista della Fuga (Des), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Percezione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Volare (Des).

Gradi di abilità ad ogni livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del discepolo dei draghi.

Competenza nella armi e nelle armature: I discepoli dei draghi non guadagnano competenza in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ai livelli indicati, un discepolo dei draghi acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne che per gli incantesimi addizionali al giorno, incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un discepolo dei draghi, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Sangue dei draghi: Un discepolo dei draghi aggiunge il suo livello ai suoi livelli da stregone quando determina i poteri guadagnati dalla sua stirpe. Se il discepolo dei draghi non ha livelli da stregone, ottiene i poteri di stirpe draconica, usando il suo livello da discepolo dei draghi come livello da stregone ai fine di determinare i bonus guadagnati. Deve scegliere un tipo di drago al 1° livello di questa classe e quel tipo deve essere

lo stesso di quello dello stregone. Questa capacità non concede incantesimi bonus ad uno stregone a meno che non possieda slot incantesimi di un livello appropriato. Tali incantesimi bonus vengono concessi automaticamente se lo stregone guadagna slot incantesimi del livello dell'incantesimo.

Aumento armatura naturale (Str): Il graduale ispessimento della pelle fa assumere al discepolo dei draghi sembianze sempre più prossime a quelle dei suoi progenitori. Al 1°, 4° e 7° livello, un discepolo dei draghi aumenta i bonus di armatura naturale (se ne ha), come indicato nella Tabella 11–3. Questi bonus di armatura di cumulano.

Incremento di caratteristica (Str): Ad ogni nuovo livello acquisito nella nuova classe di prestigio, i punteggi di caratteristica del discepolo dei draghi aumentano come mostrato nella Tabella 11–3. Questi incrementi si sommano e sono guadagnati come per l'avanzamento di livello.

Talenti di stirpe: Quando raggiunge il 2° livello, e successivamente ogni tre livelli, un discepolo dei draghi riceve un talento bonus, scelto dalla lista degli incantesimi bonus della stirpe draconica (vedi Capitolo 3).

Morso del drago (Str): Al 2° livello, ogni volta che il discepolo dei draghi usa la sua stirpe per farsi crescere gli artigli, acquisisce anche un attacco col morso. Questo attacco naturale viene compiuto al bonus di attacco base pieno del discepolo dei draghi. Il discepolo dei draghi aggiunge anche metà del suo modificatore di Forza ai danni inflitti dal morso. Quando raggiunge il 6° livello, il morso infligge anche 1d6 danni da energia. Il tipo di danno inflitto è determinato dalla stirpe del discepolo dei draghi.

Soffio del drago (Sop): Al 3° livello il discepolo dei draghi ottiene il potere di stirpe del soffio del drago, anche se il suo livello non glielo permetterebbe. Quando il suo livello è tale da garantirgli l'accesso al soffio come potere di stirpe, il discepolo ne ottiene un utilizzo in più al giorno. Il tipo e la forma del soffio dipendono dalla varietà di drago scelta dal discepolo, come indicato nella descrizione della stirpe Draconica dello stregone (vedi Capitolo 3).

Percezione cieca (Str): Al 5° livello, il discepolo dei draghi acquisisce percezione cieca nel raggio di 9 metri. Usando gli altri sensi oltre la vista, il discepolo dei draghi è in grado di accorgersi di qualcosa che non può vedere. Non ha generalmente bisogno di effettuare prove di Percezione per notare o individuare eventuali creature entro il raggio della sua capacità di percezione cieca, purché tale capacità sia in linea di effetto con quelle creature.

Qualsiasi avversario che il discepolo dei draghi non sia nonostante tutto in grado di vedere gode invece di occultamento totale, e il discepolo dei draghi è sottoposto comunque alla normale percentuale di mancare il bersaglio quando attacca un avversario che gode di occultamento. La visibilità influenza comunque i movimenti di una creatura dotata di percezione cieca. Una creatura dotata di percezione cieca perde comunque il suo bonus di Destrezza alla CA contro gli attacchi di quelle creature che non riesce a vedere. Al 10° livello, la portata di questa capacità sale a 18 metri.

Forma del drago (Mag): Al 7° livello, un discepolo dei draghi può assumere la forma di un drago. Questa capacità funziona come *forma di drago I*. Al 10° livello, questa capacità funziona come *forma di drago II* e il discepolo dei draghi può usare questa capacità due volte al giorno. Il suo livello dell'incantatore per questo effetto è uguale ai suoi livelli da stregone effettivi per la sua stirpe draconica. Ogni volta che lancia *forma di drago*, egli deve assumerne la forma di un drago dello stesso tipo della sua stirpe.

Ali (Str): Al 9° livello, il discepolo dei draghi ottiene il potere di stirpe delle ali, anche se il suo livello non glielo permetterebbe. Quando il suo livello è tale da garantirgli l'accesso a questo potere di stirpe, la velocità del discepolo dei draghi aumenta a 27 metri.

DUELLANTE

I duellanti rappresentano il culmine dell'eleganza della scherma. Si muovono con grazia sublime ed impareggiabile dalla maggior parte dei nemici, parando i colpi e contrattaccando con rapide stoccate. Possono indossare l'armatura, ma generalmente evitano tale protezione ingombrante in quanto la loro stessa agilità permette di schivare facilmente i colpi dei loro avversari. Mentre altri si dimenano su terreni impervi, i duellanti caricano leggiadri attraverso il campo di battaglia, e saltando nella mischia con mosse acrobatiche, combattono con successo, portando attacchi improvvisi contro i nemici impacciati e rendendo innocui gli avversari con colpi ben piazzati. Il percorso da duellante è naturale per ladri e bardi, dato che essi non si basano sull'armatura come difesa, anche se quasi altrettanti duellanti provengono dai ranghi dei guerrieri e dei ranger. Si trovano spesso in quelle terre che possiedono delle regole e degli usi precisi ed elaborati sul combattimento.

Ruolo: Le capacità dei duellanti completano quei ladri o bardi che desiderano accentuare il loro valore di combattimento ma, a causa della mancanza di armatura pesante, temono spesso di ingaggiare battaglia. I duellanti combattono in prima linea accanto a guerrieri, barbari ed altri combattenti in mischia, evitando agilmente i colpi degli avversari mentre li colpiscono astutamente nei loro punti deboli.

Allineamento: I duellanti possono essere di qualsiasi allineamento, ma poiché molti sono ladri o bardi, tendono ad evitare il comportamento legale. I duellanti legali non sono comunque sconosciuti e aderiscono spesso ad un codice di onore rigoroso, rifiutando di attaccare avversari disarmati o palesemente inferiori.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un duellante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tabella 11-4: Duellante

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+1	+0	+1	+0	Colpo preciso, difesa esperta
2°	+2	+1	+1	+1	Parare, reazione migliorata +2
3°	+3	+1	+2	+1	Mobilità potenziata
4°	+4	+1	+2	+1	Grazia, Riflessi in Combattimento
5°	+5	+2	+3	+2	Replica
6°	+6	+2	+3	+2	Carica acrobatica
7°	+7	+2	+4	+2	Difesa elaborata
8°	+8	+3	+4	+3	Reazione migliorata +4
9°	+9	+3	+5	+3	Deviare Frecce, nessuna ritirata
10°	+10	+3	+5	+3	Critico menomante

Bonus di attacco base: +6.
Abilità: Acrobazia 2 gradi, Intrattenere 2 gradi.
Talenti: Arma Accurata, Mobilità, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe del duellante sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Intrattenere (Car), Intuizione (Sag), Percezione (Sag) e Raggirare (Car).

Gradi di abilità ad ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del duellante.

Competenza nella armi e nelle armature: Un duellante è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere ma non negli scudi.

Difesa esperta (Str): Se il duellante non indossa armature o usa uno scudo, può aggiungere 1 punto bonus di Intelligenza (sempre che ne abbia uno) per livello da duellante al suo bonus di Destrezza per modificare la Classe Armatura quando impugna un'arma da mischia. Se il duellante è impreparato o non può utilizzare per qualche motivo il suo bonus di Destrezza, perde anche questo bonus.

Colpo preciso (Str): Il duellante ottiene la capacità di colpire con precisione con un'arma perforante leggera o ad una mano, aggiungendo il suo livello da duellante ai danni. Quando il duellante effettua un colpo preciso, non può attaccare con l'arma che impugna nell'altra mano o usare uno scudo. Il colpo preciso di un duellante funziona solo su creature viventi dotate di anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici è immune al colpo preciso, e qualsiasi oggetto o capacità in grado di proteggere una creatura dai colpi critici protegge una creatura anche dal colpo preciso.

Reazione migliorata (Str): Al 2° livello, il duellante ottiene bonus +2 a tutte le prove di iniziativa. All'8° livello, il bonus sale a +4. Tale bonus è cumulativo ai benefici forniti dal talento Iniziativa Migliorata.

Parare (Str): Al 2° livello, un duellante impara a parare gli attacchi delle altre creature, facendoli andare a vuoto. Ogni volta che il duellante usa un'azione di attacco completo con un'arma perforante leggera o ad una mano, può scegliere di non usare uno dei suoi attacchi. In qualunque momento prima del suo turno seguente, può tentare di parare un attacco diretto contro di lui o un alleato adiacente come azione immediata. Per parare l'attacco, il duellante effettua un tiro per colpire, usando gli stessi bonus dell'attacco a cui ha rinunciato durante la sua azione precedente. Se il suo tiro è maggior di quello della creatura che attacca, l'attacco manca automaticamente. Se la creatura che attacca è più grande del duellante, quest'ultimo subisce penalità –4 per ogni categoria di taglia di differenza. Il duellante subisce anche penalità –4 quando tenta di parare un attacco effettuato contro un alleato adiacente. Il duellante deve dichiarare l'uso di questa capacità dopo che l'attacco è annunciato, ma prima che il tiro per colpire sia stato effettuato.

Mobilità potenziata (Str): Dal 3° livello, quando il duellante è privo di armatura e non usa uno scudo, ottiene bonus aggiuntivo +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati dall'uscita da un quadretto minacciato.

Riflessi in combattimento: Al 4° livello, un duellante ottiene i benefici del talento Riflessi in Combattimento quando usa un'arma perforante leggera o ad una mano.

Grazia (Str): Al 4° livello, il duellante ottiene un addizionale bonus di competenza +2 a tutti i tiri salvezza su Riflessi. Questa capacità funziona solo se il duellante non indossa alcuna armatura e non usa uno scudo.

Replica (Str): A partire dal 5° livello, un duellante può compiere un attacco di opportunità contro qualsiasi creatura a cui abbia parato con successo un attacco, finché quest'ultima sia entro la sua portata.

Carica acrobatica (Str): Al 6° livello, un duellante acquisisce la capacità di caricare in situazioni in cui gli altri non possono farlo. Può caricare attraversando quei terreni difficili che normalmente rallenterebbero il movimento. In base alle circostanze, potrebbe comunque dover effettuare delle prove appropriate per attraversare con successo quel terreno.

Difesa elaborata (Str): A partire dal 7° livello, se il duellante sceglie di combattere sulla difensiva o di usare una difesa totale in un combattimento in mischia, ottiene un addizionale bonus di schivare +1 alla sua CA per ogni livello da duellante che possiede.

Deviare frecce: Al 9° livello, il duellante ottiene i benefici del talento Deviare Frecce, ma solo quando usa un'arma perforante leggera o a una mano. Il duellante non ha bisogno di avere una mano libera per usare questo talento.

Nessuna ritirata (Str): Al 9° livello, i nemici adiacenti al duellante che usano un'azione di ritirata, provocano un attacco di opportunità da parte del duellante.

Critico menomante (Str): Quando conferma un colpo critico usando un'arma perforante leggera o ad una mano, il duellante può applicare una delle seguenti penalità oltre ai danni inflitti: diminuzione di tutti i tipi di velocità del bersaglio di 3 metri (minimo 1,5 metri), 1d4 danni a Destrezza o Forza, penalità –4 a tutti i tiri salvezza, penalità –4 alla Classe Armatura, o 2d6 danni da sanguinamento. Queste penalità durano 1 minuto, tranne per i danni alle caratteristiche, che devono essere curati normalmente e i danni da sanguinamento, che continuano finché il bersaglio non riceve una cura magica o una prova di Guarire con CD 15.

GUERRIERO ARCANO

Combattenti ed incantatori temibili, i guerrieri arcani sono incantatori rari in grado di stare al fianco di guerrieri, barbari e altre classi marziali. Chi li affronta in combattimento, li teme per la loro versatilità che potrebbe rivelarsi letale. Contro avversari armati e protetti da armatura, i guerrieri arcani possono scagliare incantesimi incapacitanti, mentre gli incantatori avversari incontrano il loro fato sulla lama affilata delle loro armi. Poiché la strada per diventare un guerriero arcano richiede sia valore marziale che potere arcano, i guerrieri arcani cominciano quasi sempre come personaggi multiclasse, come guerriero/mago o ranger/stregone. Si possono trovare laddove gli studi della arti arcane sono valutati al pari dell'addestramento marziale.

Ruolo: I guerrieri arcani uniscono le capacità delle classi di combattenti e incantatori, lanciando incantesimi agli avversari l'attimo prima e caricandoli con le loro spade il seguente. Sono a loro agio sia nel cuore della battaglia così come a lanciare incantesimi sui nemici rimanendo al sicuro nelle retrovie. La loro versatilità li rende ottimi alleati quando la natura di una battaglia imminente è poco chiara.

Allineamento: La strada per diventare un guerriero arcano è varia quanto i percorsi che conducono all'apprendistato sotto un mago o ad una carriera come soldato, e i guerrieri arcani possono quindi essere di qualsiasi allineamento. Mantenere l'equilibrio fra gli studi delle arti arcane e le tecniche marziali richiede comunque una grande disciplina, e per questo motivo molti preferiscono l'allineamento legale.

Dado Vita: d10.

Tabella II-5: Guerriero Arcano

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+1	+0	+0	Addestramento diversificato, talento bonus di combattimento	—
2°	+2	+1	+1	+1	—	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+3	+2	+1	+1	—	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+4	+2	+1	+1	—	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+5	+3	+2	+2	Talento bonus di combattimento	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
6°	+6	+3	+2	+2	—	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+7	+4	+2	+2	—	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
8°	+8	+4	+3	+3	—	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
9°	+9	+5	+3	+3	Talento bonus di combattimento	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
10°	+10	+5	+3	+3	Critico magico	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

Requisiti

Per aspirare ad essere un guerriero arcano, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Competenza nelle armi: Competenza in tutte le armi da guerra.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del guerriero arcano sono Cavalcare (Des), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (nobiltà) (Int), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Nuotare (For), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For).

Gradi di abilità ad ogni livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del guerriero arcano.

Competenza nella armi e nelle armature: Il guerriero arcano non ottiene competenza nell'uso di alcun tipo di arma o armatura.

Talento bonus di combattimento: Al 1° livello, un guerriero arcano può scegliere un talento bonus di combattimento. Questo talento è aggiuntivo ai talenti che un personaggio di qualsiasi classe normalmente ottiene quando avanza di livello. Il personaggio deve comunque soddisfare eventuali prerequisiti per questi talenti bonus. Un guerriero arcano ottiene un talento di combattimento aggiuntivo al 5° livello e al 9° livello.

Addestramento diversificato: Un guerriero arcano aggiunge il suo livello ai livelli di guerriero posseduti al fine di soddisfare i prerequisiti per i talenti (se non ha livelli da guerriero, considerate i suoi livelli da guerriero arcano come livelli da guerriero). Aggiunge inoltre il suo livello ai livelli di classe da incantatore arcano al fine di soddisfare i prerequisiti per i talenti.

Incantesimi al giorno: Ai livelli indicati, un guerriero arcano acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne per gli incantesimi addizionali al giorno, gli incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un guerriero arcano, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Critico magico (Sop): Al 10° livello, ogni volta che un guerriero arcano conferma un colpo critico, può lanciare un incantesimo come azione veloce. L'incantesimo deve includere il bersaglio dell'attacco come uno dei bersagli o nella sua area d'effetto. Lanciare questo incantesimo non provoca attacchi di opportunità. Il guerriero arcano deve sempre soddisfare le componenti dell'incantesimo e deve tirare se necessario per il fallimento degli incantesimi arcani.

MAESTRO DEL SAPERE

Il maestro del sapere è un collezionista e un custode dei segreti. È ossessionato spesso dalla parola scritta, e la conoscenza dei misteri funge da padrona da servire. Seguendo la massima che la conoscenza è potere, il maestro del sapere rinuncia spesso alla ricchezza materiale e alla gloria personale per informazioni rare o insolite, in una ricerca infinita che lo porta sempre più vicino al suo obiettivo irraggiungibile: la perfezione attraverso l'edificazione di sè. Spesso rifiutando quello

Tabella 11-6: Maestro del sapere

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+1	Segreto	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+1	+1	+1	Sapienza	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+2	Segreto	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+2	Linguaggio bonus	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+2	+2	+3	Segreto	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+2	+3	Sapienza superiore	+1 livello di classe esistente
7°	+3	+2	+2	+4	Segreto	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+3	+3	+4	Linguaggio bonus	+1 livello di classe esistente
9°	+4	+3	+3	+5	Segreto	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+3	+5	Vera sapienza	+1 livello di classe esistente

che, diversamente dai meno colti, reputa come ostentazioni superflue e piaceri effimeri, il maestro del sapere crede che l'unico obiettivo utile nella vita sia l'acquisizione del potere intellettuale. Dopo tutto, la ricchezza viene spesa, le passioni svaniscono e la forza fisica è limitata dall'età, mentre la capacità della mente di svilupparsi nel tempo è infinita.

La classe del maestro del sapere non è molto invitante per i non incantatori, effettivamente. Prima che uno possa dedicare una vita agli studi ed alle tradizioni del maestro del sapere, deve in primo luogo acquistare la padronanza di parecchi incantesimi di divinazione. Molti maestri del sapere cominciano la loro carriera come chierici o maghi, ma chiunque sia in grado di lanciare sufficienti incantesimi di divinazione può, alla fine, diventare un maestro del sapere.

Ruolo: Un maestro del sapere passa la sua vita a studiare, compiere ricerche segrete e a viaggiare per scoprire nuove informazioni. Mentre lo studio e la ricerca danno al maestro del sapere la reputazione di un dotto studioso solitario, la passione per la conoscenza porta un maestro del sapere a cercare l'aiuto degli avventurieri che, con una disposizione reciprocamente favorevole, potrebbero fornire un grado di protezione all'erudito mentre questo cerca quello che anelava di conoscere. Da parte sua, il maestro del sapere fornisce ricchezza di informazioni e potenza arcana ad un gruppo. Alcuni maestri del sapere deridono apertamente quelli di loro che temono di lasciare la sicurezza del loro tempio o di una biblioteca, precisando che soltanto l'antico sapere può essere scoperto nei libri: la nuova conoscenza deve essere cercata nel mondo. Questi maestri del sapere più attivi potrebbero unirsi ad un gruppo di avventurieri a vantaggio del fatto che viaggiando soddisfano la loro sete di conoscenza.

Allineamento: La maggior parte dei maestri del sapere non può essere distratta da filosofie superflue come l'etica e, pertanto, essi tendono ad essere neutrali, neutrali buoni, neutrali malvagi.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un maestro del sapere, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Segreti del Maestro del Sapere

Livello + Modificatore Int	Effetto del segreto
1 Padronanza istantanea	4 gradi in un'abilità in cui il personaggio non ha gradi
2 Salute segreta	Robustezza come talento bonus
3 Segreto della forza interiore	Bonus +2 ai TS su Volontà
4 Sapienza del veo vigore	Bonus +2 ai TS su Tempra
5 Conoscenza segreta dell'elusività	Bonus +2 ai TS su Riflessi
6 Trucco dell'arma	Bonus +1 ai tiri per colpire
7 Trucco della schivata	Bonus di schivare +1 alla CA
8 Conoscenza pratica	Un talento qualsiasi
9 Scoperta arcana	1 incantesimo bonus di 1° livello*
10 Scoperta arcana ulteriore	1 incantesimo bonus di 2° livello*

* Come se ottenuto mediante un alto punteggio di caratteristica.

Abilità: Conoscenze (due qualsiasi) 7 gradi in ciascuna.

Talenti: Tre talenti qualsiasi di metamagia o di creazione oggetto più Abilità Focalizzata (Conoscenze [qualsiasi abilità singola di Conoscenze]).

Incantesimi: La capacità di lanciare almeno sette incantesimi diversi di divinazione, uno dei quali deve essere di 3° livello o superiore.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro del sapere sono Addestrare Animali (Car), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Linguistica (Int), Sapienza Magica (Int), Utilizzare Congegni Magici (Car) e Valutare (Int).

Gradi di abilità ad ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro del sapere.

Competenza nella armi e nelle armature: I maestri del sapere non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando il maestro del sapere acquisisce un nuovo livello, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne per gli incantesimi addizionali al giorno, gli incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un maestro del sapere, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Segreto: Al 1° livello e ogni due livelli seguenti (al 3°, al 5°, al 7° e al 9°) il maestro del sapere può scegliere un nuovo segreto dalla tabella Segreti del maestro del sapere. Il numero totale di segreti selezionabili è determinato dal livello più il suo modificatore di Intelligenza. Non è possibile scegliere lo stesso segreto due volte.

Sapienza: Al 2° livello, il maestro del sapere aggiunge alle prove di Conoscenze metà del suo livello e può effettuarle anche senza addestramento. I bonus ottenuti con questa capacità si sommano a quelli concessi da conoscenze bardiche.

Linguaggi bonus: Il maestro del sapere può scegliere un nuovo linguaggio qualsiasi al 4° e all'8° livello.

Sapienza superiore (Str): Al 6° livello un maestro del sapere ottiene la capacità di identificare gli oggetti magici. Ogni volta che esamina un oggetto magico per determinarne le proprietà, ottiene bonus di circostanza +10 alla prova di Sapienza Magica.

Vera sapienza (Str): Al 10° livello le conoscenze del maestro del sapere diventano incredibili. Una volta al giorno, il maestro del sapere può usare la sua conoscenza per ottenere gli effetti dell'incantesimo *conoscenza delle leggende* oppure *analizzare dweomer*. Se usata per creare un effetto di *conoscenza delle leggende*, questa capacità ha un tempo di lancio di 1 minuto, a prescindere dalla quantità di informazioni che già si sanno sull'argomento in questione.

Mistificatore arcano

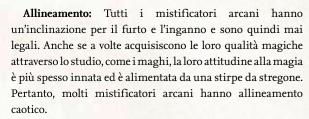
Pochi possono eguagliare l'astuzia e la scaltrezza dei mistificatori arcani. Questi ladri prodigiosi mescolano gli aspetti più insidiosi delle arti arcane con la furbizia naturale dei banditi e dei furfanti, usando gli incantesimi per potenziare le proprie doti da ladro naturali. I mistificatori arcani possono scassinare serrature, disarmare trappole e sollevare borse a distanza di sicurezza usando la prestidigitazione e abbastanza spesso hanno come obiettivo l'umiliazione degli avversari e non una loro sconfitta più violenta.

Il percorso per diventare un mistificatore arcano è una progressione naturale per i ladri che hanno completato il loro talento per il furto con lo studio delle arti arcane. I personaggi multiclasse ladro/stregone e ladro/bardo sono i mistificatori arcani più comuni, anche se altre combinazioni sono comunque possibili. I mistificatori arcani si trovano più spesso nelle grandi città e metropoli in cui i loro talenti per il furto magico possono essere utilizzati più efficacemente, aggirandosi per le strade e rubando ai più imprudenti.

Ruolo: Con la loro padronanza della magia, i mistificatori arcani possono diventare avversari ancor più ingannevoli o elusivi dei normali ladri. La prestidigitazione a distanza aumenta la loro abilità come ladri e la loro capacità di compiere attacchi furtivi senza fiancheggiare o, come parte di un incantesimo, può rendere un mistificatore arcano un assalitore eccezionale.

Tabella 11-7: Mistificatore Arcano

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+1	+1	Prestidigitazione a distanza	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+1	+1	+1	Attacco furtivo +1d6	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+2	+2	Attacco furtivo estemporaneo 1/giorno	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+2	+2	Attacco furtivo +2d6	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+2	+3	+3	Incantesimi mistificati 3/giorno	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+3	+3	Attacco furtivo +3d6	+1 livello di classe esistente
7°	+3	+2	+4	+4	Attacco furtivo estemporaneo 2/giorno, incantesimi mistificati 4/giorno	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+3	+4	+4	Attacco furtivo +4d6	+1 livello di classe esistente
9°	+4	+3	+5	+5	Incantesimi mistificati 5/giorno, ladro invisibile	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+5	+5	Attacco furtivo +5d6, incantesimi a sorpresa	+1 livello di classe esistente

Allineamento: Tutti i mistificatori arcani hanno un'inclinazione per il furto e l'inganno e sono quindi mai legali. Anche se a volte acquisiscono le loro qualità magiche attraverso lo studio, come i maghi, la loro attitudine alla magia è più spesso innata ed è alimentata da una stirpe da stregone. Pertanto, molti mistificatori arcani hanno allineamento caotico.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un mistificatore arcano, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Artista della Fuga 4 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi, Disattivare Congegni 4 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *mano magica* e almeno un incantesimo arcano di 3° livello o superiore.

Speciale: Attacco furtivo +2d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe di un mistificatore arcano sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Valutare (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Furtività (Des), Intuizione (Sag), Nuotare (For), Percezione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For).

Gradi di abilità ad ogni livello: 4 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mistificatore arcano.

Competenza nella armi e nelle armature: I mistificatori arcani non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Incantesimi al giorno: Quando il mistificatore arcano acquisisce un nuovo livello, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe, tranne per gli incantesimi addizionali al giorno, gli incantesimi conosciuti (se è un incantatore spontaneo), ed un livello dell'incantatore effettivo migliore. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un mistificatore arcano, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Prestidigitazione a distanza (Sop): Un mistificatore arcano è in grado di usare di classe Disattivare Congegni oppure Rapidità di Mano ad una distanza di 9 metri. Operare a distanza fa aumentare la normale CD della prova di abilità di 5, ed inoltre il mistificatore arcano non può prendere 10 alla prova. Qualsiasi oggetto manipolato in tal modo non deve avere un peso superiore a 2,5 kg. Il mistificatore arcano può ricorrere alla prestidigitazione a distanza solo se ha almeno 1 grado nell'abilità cui ricorre.

Attacco furtivo: Questa capacità è esattamente uguale a quella omonima del ladro. Il danno extra inflitto aumenta di +1d6 ogni due livelli (2°, 4°, 6°, 8° e 10°). Se il mistificatore arcano riceve un bonus all'attacco furtivo da un'altra fonte, i bonus al danno si sommano.

Attacco furtivo estemporaneo (Str): A partire dal 3° livello una volta al giorno il mistificatore arcano può dichiarare che un attacco in mischia o a distanza che compie sia un attacco furtivo (il bersaglio non può trovarsi ad una distanza superiore ai 9 metri se l'attacco furtivo estemporaneo è a distanza). Il bersaglio dell'attacco furtivo estemporaneo perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, ma soltanto contro questo attacco. Questo potere può essere usato contro qualsiasi bersaglio, tuttavia quelle creature che non sono soggette ai colpi critici non subiscono alcun danno extra (sebbene perdano comunque qualsiasi bonus di Destrezza contro l'attacco).

Al 7° livello, un mistificatore arcano può usare questa capacità due volte al giorno.

Incantesimi mistificati (Sop): A partire dal 5° livello, un mistificatore arcano può lanciare i suoi incantesimi senza le componenti somatiche o verbali, come se utilizzasse i talenti Incantesimi Silenziosi e Incantesimi Immobili. Gli incantesimi lanciati usando questa capacità non aumentano il livello dell'incantesimo o il tempo di lancio. Si può usare questa capacità 3 volte al giorno al 5° livello e successivamente una volta in più ogni due livelli, fino ad un massimo di 5 volte al giorno al 9° livello. Il mistificatore arcano può decidere di usare questa capacità al momento del lancio.

Ladro invisibile (Sop): Al 9° livello, un mistificatore arcano può diventare invisibile, come se fosse sotto gli effetti di *invisibilità superiore*, come azione gratuita. Può rimanere invisibile per un numero di round al giorno pari al suo livello di mistificatore arcano. Il suo livello dell'incantatore per questo effetto è pari al suo livello dell'incantatore. Questi round non devono essere consecutivi.

Incantesimi a sorpresa: Al 10° livello, un mistificatore arcano può aggiungere il suo danno da attacco furtivo ad ogni incantesimo che infligge danni, se i bersagli sono impreparati. Questo danno addizionale si applica soltanto agli incantesimi che infliggono punti ferita di danno ed il danno addizionale è dello stesso tipo dell'incantesimo. Se l'incantesimo permette un tiro salvezza per evitare o dimezzare il danno, nega o dimezza anche il danno da attacco furtivo.

Ombra Danzante

Le gente civilizzata ha da sempre temuto la notte, chiudendosi nelle case e confortandosi al calore del focolare quando le ombre si allungano, sospettando legittimamente le creature che si aggirano nell'oscurità. Tuttavia da tempo, alcuni hanno imparato che il modo migliore per conquistare un nemico è sfuggirgli. Questi divennero le prime ombre danzanti.

Le ombre danzanti esistono sul confine fra luce ed ombra, dove tessono insieme le ombre per diventare dei sfuggevoli artisti dell'inganno. Slegate da moralità specifiche o da codici tradizionali, le ombre danzanti comprendono una grande varietà di avventurieri che hanno intravisto il valore dell'oscurità. Gli incantatori usano le loro capacità per lanciare incantesimi al sicuro dai loro nascondigli e poi fuggire via rapidamente, mentre le classi che amano il combattimento corpo a corpo godono della capacità di attaccare i nemici con il fattore sorpresa. Alcuni prendono persino il loro nome alla lettera, diventando esecutori e danzatori misteriosi e lugubri, anche se molto più spesso la tentazione presentata dai loro talenti per ingannare e intrufolarsi di soppiatto porta alcune ombre danzanti a vivere di furti.

Ruolo: Le ombre danzanti vanno in avventura per molti motivi. Molti gruppi le trovano utili per le loro incredibili doti furtive e di sorprendere i nemici con attacchi fulminei quando meno se lo aspettano. Per questo motivo, i loro servizi sono cercati spesso da quei gruppi che hanno bisogno di esploratori o spie.

Allineamento: A causa della loro natura subdola e misteriosa, le ombre danzanti non sono a loro agio nella categoria legale, poiché molti usano i loro talenti proprio per evitare di essere scoperte dalle legittime autorità. Tuttavia benché siano alleate del buio, le ombre danzanti non tendono per loro natura al male o al bene. Per loro, l'oscurità è semplicemente oscurità, senza nessuna delle connotazioni morali negative che solitamente i non illuminati le affibbiano.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un'ombra danzante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tabella 11-8: Ombra Danzante

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+0	+0	+1	+0	Nascondersi in piena vista
2°	+1	+1	+1	+1	Eludere, schivare prodigioso, scurovisione
3°	+2	+1	+2	+1	Dote da ladro, evocare ombre, illusione d'ombra
4°	+3	+1	+2	+1	Richiamo dell'ombra, salto d'ombra 12 m
5°	+3	+2	+3	+2	Attutire il colpo, schivare prodigioso migliorato
6°	+4	+2	+3	+2	Dote da ladro, salto d'ombra 24 m
7°	+5	+2	+4	+2	Mente sfuggente
8°	+6	+3	+4	+3	Potere dell'ombra, salto d'ombra 48 m
9°	+6	+3	+5	+3	Dote da ladro
10°	+7	+3	+5	+3	Eludere migliorato, maestro dell'ombra, salto d'ombra 86 m

Abilità: Furtività 5 gradi, Intrattenere (danza) 2 gradi.
Talenti: Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'ombra danzante sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Diplomazia (Car), Furtività (Des), Intrattenere (Car), Percezione (Sag), Raggirare (Car) e Rapidità di Mano (Des).

Gradi di abilità ad ogni livello: 6 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'ombra danzante.

Competenza nella armi e nelle armature: Le ombre danzanti sono competenti nell'uso di arco corto (normale e composito), balestra (a mano, leggera o pesante), bastone ferrato, dardi, manganello, mazza, morning star, pugnale (qualsiasi tipo), randello, spada corta e stocco. Sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi.

Nascondersi in piena vista (Sop): Le ombre danzanti possono usare Furtività anche quando vengono osservate. Fintanto che si trovano a meno di 3 metri da un'ombra di qualsiasi tipo, le ombre danzanti possono occultarsi alla piena visuale anche se non hanno nulla di effettivo dietro al quale nascondersi. Non possono utilizzare, tuttavia, la loro stessa ombra.

Eludere (Str): Al 2° livello un'ombra danzante acquisisce la capacità di eludere. Se è esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se supera il tiro salvezza. La capacità di eludere può essere usata solo se l'ombra danzante indossa un'armatura leggera o se non ne indossa nessuna.

Scurovisione (Sop): Al 2° livello un'ombra danzante guadagna scurovisione fino a 18 metri. Se ha già scurovisione, la distanza aumenta a 27 metri.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello l'ombra danzante non può essere colta impreparata anche se viene colpita da un avversario invisibile. Se viene immobilizzata, o un avversario usa con successo un'azione di fintare contro di lei, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA.

Se un'ombra danzante ha schivare prodigioso da un'altra classe, acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato (vedi più avanti).

Dote da ladro: Al 3° livello, e successivamente ogni tre livelli, un'ombra danzante guadagna una capacità speciale che le permette di confondere gli avversari. Questa funziona come la dote da ladro. Un'ombra danzante non può scegliere una dote più di una volta. Se l'ombra danzante ha una dote da ladro avanzata, può scegliere dalla lista delle doti avanzate.

Illusione d'ombra (Mag): Quando un'ombra danzante raggiunge il 3° livello, può creare illusioni visive. L'effetto di questa capacità è identico all'incantesimo arcano i*mmagine silenziosa* e usa il livello da ombra danzante come livello dell'incantatore. Un'ombra danzante può utilizzare questa capacità una volta al giorno ogni due livelli da ombra danzante posseduti. La CD per questa capacità è basata sul Carisma.

Evocare ombre (Sop): Al 3° livello un'ombra danzante può evocare un'ombra non morta. A differenza di un'ombra normale, l'allineamento di quest'ombra corrisponde a quello dell'ombra danzante e la creatura non può creare progenie. L'ombra evocata riceve bonus +4 ai tiri salvezza su Volontà effettuati per dimezzare i danni inflitti da incanalare energia positiva e non può essere scacciata o comandata da nessun altro. L'ombra è come un compagno per l'ombra danzante, e può comunicare con lei in maniera intelligibile. L'ombra non morta ha un numero di punti ferita pari alla metà di quelli totali dell'ombra danzante, e usa il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza dell'ombra danzante. Per il resto, quest'ombra è identica all'ombra che si trova in *Pathfinder GdR Bestiario*.

Se un compagno ombra viene distrutto o se l'ombra danzante decide di congedarlo, l'ombra danzante deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 15. Se il tiro salvezza fallisce, l'ombra danzante ottiene un livello negativo permanente. Se il tiro salvezza riesce, evita questa perdita. Un'ombra congedata o distrutta non può essere sostituita prima di 30 giorni.

Richiamo dell'ombra (Mag): Al 4° livello, un'ombra danzante può generare effetti e creature dall'ombra. Questa capacità funziona come *ombra di una evocazione,* ed usa il livello da ombra danzante come livello dell'incantatore. Un'ombra danzante può usare questa capacità una volta al giorno al 4° livello, ed una volta in più al giorno ogni due livelli ottenuti dopo il 4° (2/giorno al 6° livello, 3/giorno all'8° livello, e 4/giorno al 10° livello). Quando raggiunge il 10° livello, questa capacità funziona come *ombra di un evocazione superiore*. La CD per questa capacità è basata sul Carisma.

Salto d'ombra (Sop): Al 4° livello l'ombra danzante acquista la capacità di spostarsi attraverso le ombre come se facesse uso di un incantesimo *porta dimensionale*. Come unico limite la capacità richiede che lo spostamento magico parta e abbia termine in un luogo dove vi siano ombre (in condizioni cioè di luce fioca). L'ombra danzante può saltare per una lunghezza totale pari fino a 12 metri ogni giorno, sia che si tratti di un unico salto lungo 12 metri o di quattro salti da 3 metri l'uno. Ogni due livelli dopo il 4°, la distanza giornaliera massima raddoppia (24 metri al 6° livello, 48 all'8o, 96 al 10°). La lunghezza può essere sempre suddivisa in salti più piccoli, ma ogni salto conta, indipendentemente dalla sua lunghezza minima, almeno come uno spostamento di 3 metri.

Attutire il colpo (Str): A partire dal 5° livello, una volta al giorno, un'ombra danzante può attutire un colpo potenzialmente letale. Questa capacità funziona come la dote da ladro omonima.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 5° livello l'ombra danzante non può più essere attaccata ai fianchi. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo contro l'ombra danzante, a meno che chi attacca non abbia almeno quattro livelli in più dell'ombra danzante. Se un personaggio ha ottenuto schivare prodigioso da un'altra classe, i livelli delle classi che garantiscono questa capacità si sommano al fine di determinare il livello minimo da ladro necessario per poter effettuare un attacco ai fianchi contro il personaggio.

Mente sfuggente (Str): Al 7° livello, un'ombra danzante diventa sfuggente agli incantesimi di ammaliamento. Questa capacità funziona come la dote da ladro omonima.

Potere dell'ombra (Mag): All'8° livello, un'ombra danzante può usare l'ombra per danneggiare gli avversari. Questa capacità funziona come *ombra di una invocazione,* ed usa il livello da ombra danzante come livello dell'incantatore. Un'ombra danzante può usare questa capacità una volta al giorno all'8° livello, ed una volta in più quando raggiunge il 10° livello. La CD per questa capacità è basata sul Carisma.

Eludere migliorato (Str): Questa capacità, disponibile dal 10° livello, funziona come eludere (vedi sopra). L'ombra danzante non subisce alcun danno se supera i tiri salvezza contro gli attacchi che permettono un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni. Inoltre subisce solo danni dimezzati anche se fallisce il tiro.

Maestro dell'ombra (Sop): Al 10° livello, ogni volta che l'ombra danzante si trova in un'area di luce fioca, guadagna RD 10/— e bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza. Inoltre, ogni volta che mette a segno un colpo critico contro un avversario che è in un'area di luce fioca, quell'avversario è accecato per 1d6 round.

Teurgo Mistico

I teurghi mistici non pongono limiti alle loro capacità magiche e non trovano che sia un paradosso inconciliabile dedicarsi sia alle arti arcane che a quelle divine. Cercano la magia in tutte le sue forme, non trovando motivo o logica nel rinunciare all'istruzione limitando la loro conoscenza ad un paradigma

opprimente, benché molti siano semplicemente desiderosi di avere poteri illimitati. A prescindere dalle loro motivazioni, i teurghi mistici credono che la percezione sia la realtà ed attraverso le forze divine e le energie astrali del multiverso, quella percezione possa essere impiegata per manipolare e dominare non solo la natura di questa realtà, ma il destino in sè. I teurghi mistici provengono da incantatori multiclasse che possono già lanciare incantesimi arcani e divini, e i poteri che guadagnano aumentano la loro supremazia in entrambi i campi.

Ruolo: Il teurgo mistico è una elemento potente per ogni gruppo, avendo a disposizione magie per attaccare, difendere e curare. I teurghi mistici viaggiano per il mondo alla ricerca di artefatti arcani e sacri, di conoscenze magiche, o rivelazioni divine e la maggior parte non ha scrupoli ad unirsi a gruppi di avventurieri a condizione che i loro obiettivi non siano in conflitto con i propri.

Allineamento: Le motivazioni di un teurgo mistico provengono raramente da un senso di altruismo o di filantropia, così molti tendono ad essere neutrali, neutrali buoni o neutrali malvagi. I teurghi mistici legali, buoni, neutrali o malvagi, sono più rari e spesso usano i loro poteri a favore di una società, o per controllarla. I teurghi mistici caotici sono ancora più rari, poiché la chiamata richiede generalmente una grande disciplina interiore.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un teurgo mistico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 3 gradi, Conoscenze (religioni) 3 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello e incantesimi divini di 2° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del teurgo mistico sono Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intuizione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

Gradi di abilità ad ogni livello: 2 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi del teurgo mistico.

Competenza nella armi e nelle armature: Il teurgo mistico non ottiene competenza nell'uso di nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando il teurgo mistico acquisisce un nuovo livello, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nelle classi di incantatore arcano e divino cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe otterrebbe. Questo significa in pratica che i livelli da teurgo mistico vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano e divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore in base al risultato. Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatore arcano o divino prima di diventare un teurgo mistico, bisogna decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno

Incantesimi combinati (Sop): Un teurgo mistico può preparare e lanciare incantesimi da una delle sue classi di incantatore usando gli slot disponibili da qualsiasi sua classe di incantatore. Gli incantesimi preparati o lanciati in questo modo occupano uno slot di livello superiore a quello originale. Questa capacità non può essere usata per lanciare un incantesimo ad un livello inferiore se quell'incantesimo esiste in entrambe le liste degli incantesimo. Al 1° livello, un teurgo mistico può preparare gli incantesimi di 1° livello di una delle sue classi di incantatore usando slot di 2° livello

Tabella 11-9: Teurgo Mistico

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+1	Incantesimi combinati (1°)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+1	+1	+1		+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
3°	+1	+1	+1	+2	Incantesimi combinati (2°)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
4°	+2	+1	+1	+2		+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
5°	+2	+2	+2	+3	Incantesimi combinati (3°)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
6°	+3	+2	+2	+3		+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
7°	+3	+2	+2	+4	Incantesimi combinati (4°)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
8°	+4	+3	+3	+4		+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
9°	+4	+3	+3	+5	Incantesimi combinati (5°)	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente
10°	+5	+3	+3	+5	Sintesi magica	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/ +1 livello di classe di incantatore divino esistente

di un'altra classe di incantatore. Successivamente, ogni due livelli, il livello degli incantesimi che possono essere lanciati in questo modo aumenta di uno, fino ad un massimo di incantesimi di 5° livello al 9° livello (questi incantesimi usano slot incantesimi di 6° livello). Le componenti di questi incantesimi non cambiano, ma seguono per il resto le regole per la classe per il lancio degli incantesimi.

Gli incantatori spontanei possono scegliere soltanto gli incantesimi che hanno preparato per quel giorno usando classi di incantatore non spontaneo per questa capacità, anche se gli incantesimi sono già stati lanciati. Per esempio, un chierico/stregone/teurgo mistico può usare questa capacità per lanciare spontaneamente un incantesimo *benedizione* usando uno slot incantesimo da stregone di 2° livello, se il personaggio ha un incantesimo *benedizione* preparato usando uno slot incantesimo da chierico di 1° livello, anche se quell'incantesimo è già stato lanciato quel giorno.

Sintesi magica (Sop): Al 10° livello, un teurgo mistico può lanciare due incantesimi, uno da ciascuna delle sue classi di incantatore, usando una sola azione. Entrambi gli incantesimi devono avere lo stesso tempo di lancio. Il teurgo mistico può prendere tutte le decisioni riguardo agli incantesimi in modo indipendente. Qualsiasi bersaglio colpito da entrambi gli incantesimi subisce penalità –2 ai tiri salvezza contro ciascun incantesimo. Il teurgo mistico riceve bonus +2 alle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi con questi due incantesimi. Un teurgo mistico può utilizzare questa capacità una volta al giorno.

Trovatore

Coraggiosi esploratori e scopritori di conoscenze perdute o dimenticate, i trovatori sono gli avventurieri che esplorano il mondo per riportare alla luce verità esoteriche, reliquie e artefatti magici e comuni, così come ricordi misteriosi, sia meravigliosi che terribili. Per alcuni, questo viaggio è puramente basato sulla ricchezza che può offrire in cambio, per altri sulla gloria che può dare una nuova scoperta ed altri ancora sono mossi dall'irresistibile desiderio di rivelare i resti terreni delle ere e leggende di epoche dimenticate nello sforzo di redigere le cronache degli avvenimenti passati, presenti e futuri.

La classe del trovatore attrae chiunque veda il mondo come un grande mistero da svelare e così ha un diverso seguito, dai guerrieri ai bardi, da maghi ai chierici e di tutto quello che sta loro in mezzo. Tuttavia, dato il loro ruolo come storici e conservatori per i posteri, devono essere persone colte e studiosi promettenti: i trovatori sono molto più che semplici cacciatori di tesori.

Ruolo: Le missioni del trovatore lo spingono spesso a mettersi a capo di un gruppo, e le avventure di solito sono una conseguenza delle sue ricerche infinite, o vi ruotano intorno.

Allineamento: L'allineamento del trovatore determina in larga parte le sue motivazioni. I personaggi buoni tendono a vedere le loro missioni come imprese nobili, quelli neutrali cercano di preservare la conoscenza nell'interesse della stessa,

Tabella II-10: Trovatore

Livello	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale
1°	+0	+0	+1	+1	Collezionare, conoscenze bardiche, scrivano esperto
2°	+1	+1	+1	+1	Scoprivia, vivere per raccontare
3°	+2	+1	+2	+2	Aiuto migliorato, esibizione bardica
4°	+3	+1	+2	+2	Racconto epico
5°	+3	+2	+3	+3	Saga sussurrata
6°	+4	+2	+3	+3	Ispirare azione (movimento)
7°	+5	+2	+4	+4	Invocazione leggendaria
8°	+6	+3	+4	+4	Racconto epico superiore
9°	+6	+3	+5	+5	Ispirare azione (standard)
10°	+7	+3	+5	+5	Ode agli eterni eroi

ed i personaggi malvagi sono determinati dallo stimolo di accumulare ricchezza ed accrescere la propria gloria terrena.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un trovatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Intrattenere (oratoria) 5 gradi, Linguistica 3 gradi, Professione (scrivano) 5 gradi.

Speciale: Deve aver scritto o trascritto qualcosa (diverso da una pergamena magica o cose simili) per la quale un'altra persona (non un PG) ha pagato almeno 50 mo.

Abilità di classe

Le abilità di classe del trovatore sono Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Percezione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Congegni Magici (Car) e Valutare (Int).

Gradi di abilità ad ogni livello: 8 + modificatore Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del trovatore.

Conoscenze bardiche (Str): Questa capacità è identica a quella omonima del bardo, e i livelli in questa classe si sommano con i livelli in qualsiasi altra classe che conceda una capacità simile.

Collezionare (Str): Un trovatore colleziona oggetti così come leggende, raccogliendo piccole quantità degli uni e delle altre nei suoi viaggi. Di conseguenza, potrebbe trasportare un equipaggiamento non specificato del valore di 100 mo per livello dei classe. Questo può consistere in qualsiasi tipo di oggetto che possa stare ragionevolmente in uno zaino, compreso pozioni e pergamene (ma nessun altro tipo di oggetto magico). Come azione di round completo, il trovatore può cercare nelle sue tasche per recuperare un oggetto che specifica in quel momento, deducendo il suo valore dall'ammontare di costo assegnato. Questo oggetto non può pesare più di 5 kg. Quando il costo totale restante raggiunge lo 0, il trovatore non può recuperare nessun altro oggetto finché non rimpingua le sue scorte spendendo qualche ora e un po' di denaro per riportare il suo totale a 100 mo per livello di classe.

Inoltre, se spende 1 ora a imballare ogni giorno le sue proprietà, ottiene bonus +4 a Forza al fine di determinare il suo ingombro leggero. Questo non influisce sulla sua capacità di trasporto massimo. L'efficiente distribuzione dei pesi semplicemente lo ingombra meno rispetto al solito. Infine, il trovatore

ottiene bonus +4 alle prove di Rapidità di Mano effettuate per nascondersi addosso oggetti di piccole dimensioni.

Scrivano esperto (Str): Un trovatore aggiunge il suo livello di classe come bonus a tutte le prove di Linguistica e Professione (scrivano), così come a quelle di Utilizzare Congegni Magici relative a pergamene o altri oggetti magici scritti. Un trovatore può effettuare prove di Linguistica per decifrare un testo come azione di round completo e può sempre prendere 10 alle prove di Linguistica e Professione (scrivano), anche se distratto o in pericolo.

Vivere per raccontare (Str): Al 2° livello, una volta al giorno ogni due livelli di classe, un trovatore può tentare un nuovo tiro salvezza contro una condizione continua per la quale ha fallito il primo tiro salvezza nel round precedente, anche l'effetto è normalmente di tipo permanente. Questa capacità non ha effetto su condizioni che non ammettono tiro salvezza o contro effetti istantanei.

Scoprivia (Str): A partire dal 2° livello, un trovatore sviluppa un eccellente senso dell'orientamento e la capacità di guidare gli altri attraverso terreno difficile o seguendo antiche mappe. Un trovatore guadagna bonus +5 alle prove di Sopravvivenza effettuate per evitare di smarrirsi ed alle prove di Intelligenza per fuggire da un incantesimo *labirinto*. In aggiunta, utilizza sempre il movimento terrestre "strada o sentiero" anche se si trova su terreni non segnati da piste, sia a piedi che in sella. Con una prova di Sopravvivenza con CD 15, il trovatore può estendere questo beneficio ad un compagno per livello di classe.

Esibizione bardica (Sop): Al 3° livello, un trovatore guadagna questa capacità, che funziona come quella omonima del bardo, salvo che l'effettivo livello da bardo del trovatore è inferiore di 2 del suo livello di classe. I livelli in questa classe si sommano ai livelli in qualunque altra classe che concede una simile capacità al fine di determinare il suo effettivo livello da bardo.

Aiuto migliorato (Str): I trovatori agiscono spesso da compagni di grandi eroi, stando al loro fianco e trascrivendo le loro gesta, ma anche fornendo un aiuto nei momenti cruciali. A partire dal 3° livello, un trovatore che usa l'azione aiutare un altro concede bonus +4, invece che il solito +2.

Racconto epico (Sop): Un trovatore di 4° livello può scrivere un racconto così evocativo e commovente che converte gli effetti di esibizione bardica in uno scritto. Per creare un racconto epico occorrono due usi quotidiani della capacità esibizione bardica e tutti i gradi o prove di abilità rilevanti sono effettuati su Professione (scrivano) invece che Intrattenere (oratoria). Un racconto epico agisce soltanto sul lettore, ma concede tutti i benefici come se si fosse ascoltata l'esecuzione di esibizione bardica. Un trovatore può applicare gli effetti di tutti i talenti che possono influire su esibizione bardica ai suoi racconti epici. Un racconto epico mantiene la sua potenza soprannaturale per 1 giorno per livello di classe. Occorre 1 ora per scriverlo, un'azione di round completo per attivarlo e dura 1 minuto. Una volta attivata, la magia del racconto epico è consumata.

Saga sussurrata (Str): I trovatori influenzano il mondo con il loro controllo delle informazioni e la capacità di plasmare la percezione altrui. Al 5° livello, come uso speciale di esibizione bardica, il trovatore può creare l'effetto di un incantesimo *devastazione* come fosse uno stregone di livello pari a quello della sua classe nominando una creatura di persona. Questo è un effetto dipendente dal linguaggio. Alternativamente, il trovatore può nominare un bersaglio particolare (un individuo o un gruppo definibile di creature) ad altri. Questa forma di esibizione bardica crea l'effetto dell'incantesimo *estasiare*, ma alla fine dell'esecuzione tutte le creature che hanno fallito il tiro salvezza spostano il proprio atteggiamento verso il bersaglio del discorso di un grado (in direzione della scelta del trovatore) per 1 giorno per livello di classe.

Ispirare azione (Sop): Come uso speciale di esibizione bardica, un trovatore di 6° livello può provocare in un alleato qualsiasi a portata di udito un impulso improvviso ad agire, permettendogli di compiere immediatamente un'azione extra di movimento. Ciò non conta nel numero di azioni che l'alleato può compiere nel suo turno.

Al 9° livello, invece, può permette ad un alleato di compiere immediatamente un'azione standard.

Invocazione leggendaria (Sop): Al 7° livello, una volta alla settimana come azione di round completo, un trovatore può evocare 2d4 barbari umani di 4° livello, come se avesse utilizzato un *corno del Valhalla* di bronzo; questi barbari evocati lo servono fedelmente. I barbari sono costrutti, non persone reali (anche se lo sembrano). Arrivano con l'equipaggiamento di partenza normale per i barbari (vedi Capitolo 14) ed attaccano chiunque il trovatore gli indichi.

Racconto epico superiore (Sop): All'8° livello, la parola scritta del trovatore guadagna maggior potere. Questa capacità funziona come racconto epico, salvo che se letto ad alta voce, si producono gli effetti di esibizione bardica come se l'autore avesse usato la capacità, ma gli effetti sono designati dal lettore ed usano il punteggio di Carisma del lettore dove applicabile.

Ode agli eterni eroi (Sop): Una volta alla settimana come azione di round completo, un trovatore di 10° livello può evocare 1d4+1 barbari umani di 5° livello, come se avesse utilizzato un *corno del Valhalla* di ferro; questi barbari evocati lo servono fedelmente e lealmente in tutto. I barbari sono costrutti con il sottotipo incorporeo (subiscono il 50% di danno da fonti materiali e nessun danno da fonti non magiche). Essi arrivano con indosso una *corazza di cuoio borchiato+2* e impugnando un'*ascia da battaglia del tocco fantasma +1* (che gli permette di infliggere danno pieno alle creature incorporee) ed attaccano chiunque che il trovatore gli indichi. Al trovatore ed ai suoi alleati, questi morti eroici appaiono come una nobile truppa di combattenti spettrali. I suoi nemici, tuttavia, si trovano di fronte alla terribile furia degli antichi eroi e devono superare un tiro salvezza su Volontà o restano scossi per 1 round per barbaro evocato (CD 15 + il modificatore di Carisma del trovatore).

12 Game Master

Una luna smorta risplende sulla scogliera e la sua luce pallida rende la morsa del freddo vento autunnale ancora più gelida. Come un tetro faro, il vecchio maniero si staglia sulla rupe. I cigolii delle sue travi fatiscenti sono appena smorzati dallo scroscio delle onde sugli scogli più in basso. Delle foglie frusciano nell'ombra, creando un debole e sinistro stridore nella notte. All'improvviso, una fioca luce inquietante appare ad una finestra. Le storie del luogo narrano che i signori della casa sono ormai morti da lungo tempo, ma forse vi hanno fatto di nuovo ritorno.

Una cosa è interpretare un personaggio in un'avventura, un'altra è gestirla come Game Master. C'è molto più lavoro, certamente, ma ricreare un mondo intero affinché i vostri amici lo esplorino, può essere molto soddisfacente. Ma che cosa *è* esattamente un Game Master?

Narratore: In primo luogo, il Game Master è un narratore. Presenta il mondo ed i suoi personaggi ai giocatori ed è tramite lui che i giocatori interagiscono con essi. Il Game Master deve saper scrivere e raccontare una storia.

Intrattenitore: Il Game Master deve anche essere bravo ad improvvisare. Deve essere pronto a qualsiasi cosa i suoi giocatori vogliano fare, risolvere le situazioni e decidere le regole rapidamente per mantenere il divertimento e il ritmo di gioco. Il Game Master è sul palco ed i giocatori sono il suo pubblico.

Giudice: Il Game Master deve essere l'arbitro di tutto ciò che accade nel gioco. Tutti i libri di regole, compreso questo, sono i suoi strumenti, ma la sua parola è legge. Non deve contrapporsi ai giocatori o cercare di impedirne il divertimento, ma neppure accontentarli sempre. Dovrebbe essere imparziale, equo e costante nella sua gestione del regolamento.

Inventore: Il lavoro del Game Master non finisce quando la sessione del gioco termina. Deve essere anche un inventore. Creando i PNG, le trame, gli oggetti magici, gli incantesimi, i mondi, le divinità, i mostri e ogni altra cosa, aziona lo sviluppo del suo gioco futuro, incentivando costantemente l'interesse per la sua campagna.

Giocatore: Poiché gioca decine di personaggi durante una sessione di gioco può essere considerato anch'egli un giocatore come gli altri.

Iniziare una campagna

Prima di condurre il gioco, dovete sapere che tipo di gioco intendete fare. Sia che scriviate la trama dell'avventura e i personaggi chiave su appunti sparsi o sul vostro PC, sia che abbiate solo un'idea di quel che deve accadere e qualche nome in mente, dovrete preparare le parti della vostra avventura prima che il gioco cominci. Alcuni GM amano la sfida di presentare una "campagna libera" ai giocatori, affinché decidano loro cosa fare, ma anche in questo caso occorre conoscere che genere di cose collocare in questa campagna. E come regola generale, tutto quello che riuscite a preparare prima che il gioco cominci vi fa risparmiare tempo durante il gioco. Ancor più importante, la preparazione in anticipo permette di mantenere coerenza: chiamare il locandiere locale "Radimus" una volta e "Penelope" la volta seguente rovina le aspettative dei giocatori più attenti. Preparare la vostra avventura in anticipo vi aiuta nel mantenere l'identità di un locandiere, ma soprattuto di non sbagliarvi nelle questioni più importanti!

Naturalmente, la spina dorsale di tutta la campagna è la serie di avventure che la compongono, cioè le storie e le trame interconnesse fra loro o una campagna libera dal finale aperto. Ma da dove vengono queste avventure? Ci sono, essenzialmente, due fonti per le avventure. Potete crearle da zero, o potete far giocare un'avventura pubblicata. Entrambe le opzioni hanno i loro pro e contro, e certamente potete anche sceglierle entrambe.

Avventure pubblicate

Le avventure pubblicate sono vostre amiche. Come Game Master, vi apprestate a spendere molto tempo nel prepararvi, e quando non avete tempo, un'avventura pubblicata è una vera e propria manna dal cielo. Studiando come sono fatte le avventure pubblicate, potete affinare anche le vostre abilità creative. E facendo giocare un'avventura pubblicata al vostro gruppo, lasciate i particolari dell'invenzione e della creazione a chi l'ha scritta, in modo che voi possiate dedicarvi esclusivamente alla sua messa in scena e a focalizzarvi solo sul gioco.

La cosa più importante da tenere a mente quando utilizzate un'avventura pubblicata, comunque, è che chi ha scritto l'avventura non conosce il vostro gruppo come voi. Se sapete che i vostri giocatori sono molto paranoici e che presuppongono che tutti i PNG utili sono in realtà nemici mascherati, un'avventura pubblicata su un chierico gentile che è in realtà un demone probabilmente non funzionerebbe troppo bene. Modificate le avventure pubblicate come ritenete opportuno affinché si adattino al vostro stile di gioco e ai vostri giocatori. Se, per esempio, uno dei vostri giocatori scrive nella storia del suo personaggio che suo padre è stato ucciso da un signore della guerra orco e che lui è diventato un avventuriero per vendicarlo, cambiate pure il signore della guerra hobgoblin nell'avventura in orco. Adattare l'avventura al vostro gruppo ed al vostro stile in questo modo è una parte importante nel giocare delle avventure pubblicate, poiché personalizza l'esperienza al vostro gruppo e la rende molto più divertente.

Pathfinder offre una grande varietà di avventure pubblicate nelle linee *Moduli* e *Saga Adventure Path*. Per maggiori informazioni a riguardo andate su **e-wyrd.com**.

Scrivere un'avventura

Ci sono innumerevoli modi per sviluppare un'avventura. Il metodo classico è di scrivere semplicemente tutto prima. Ma ciò richiede un lavoro enorme. Se siete l'unica persona che condurrà l'avventura, allora vi basta schematizzare gli eventi più importanti, disegnare la mappa del luogo in cui si svolge l'avventura, creare gli incontri e le statistiche degli avversari. Il resto potete improvvisarlo nel corso del gioco, in base alle azioni dei vostri giocatori. Una cosa importante da ricordare quando si scrive e si sviluppa un'avventura è che non state scrivendo una storia. I personaggi principali dell'avventura dovrebbero essere i giocatori e mancano nel racconto quando preparate l'avventura. Invece, pensate all'avventura come a una serie di

scene. Potete avere un'idea in mente di come le cose si risolveranno, ma se evitate di presupporre cosa i personaggi faranno e vi concentrate invece sulla creazione delle statistiche dell'avventura (come la descrizione delle stanze, le motivazioni dei PNG, le statistiche di combattimento, e via dicendo), reagirete meglio quando i PG faranno qualcosa che non avete previsto.

Qualunque cosa decidiate, ci sono tre elementi che, se preparati prima, vi faranno risparmiare tempo prezioso: statistiche di gioco, incontri e tesori.

Statistiche di gioco

Una delle parti più complesse del gioco sono le statistiche di gioco. Ogni PNG, ogni mostro ed ogni piccola creatura della foresta nel mondo ha delle proprie statistiche di gioco. Naturalmente, non è che dovete creare delle statistiche di gioco per ogni creatura che compare nella vostra avventura, ma sicuramente dovete farlo per tutti i PNG e i mostri importanti con cui i PG interagiscono. In *Pathfinder GdR Bestiario* trovate più di 300 statistiche di gioco dei mostri già pronte da usare nelle avventure e quello è solo l'inizio: potete usare le statistiche di gioco da altri bestiari o avventure molto facilmente.

Pensate alle statistiche di gioco come ad una versione semplificata della scheda del personaggio. Per un esempio, vedi pag. 485 (per le varie abbreviazioni vedi la sezione delle Appendici). Per una descrizione più dettagliata di come leggere le statistiche di gioco o altri esempi su come le statistiche di gioco si presentano, vedi *Pathfinder GdR Bestiario*.

Incontri

Il cuore di tutta l'avventura sono gli incontri. Un incontro è un evento che mette i PG di fronte ad un problema specifico che devono risolvere. Molti sono combattimenti con i mostri o i PNG ostili, ma ce ne sono altri tipi: un corridoio irto di trappole, un'interazione politica con un re sospettoso, un passaggio pericoloso sopra un ponticello di corda traballante, un argomento scomodo con un PNG amichevole che ritiene che un PG lo abbia tradito, o qualsiasi cosa che aggiunga un po' di drammaticità al gioco. Rompicapi, sfide interpretative e prove di abilità sono i metodi classici per la risoluzione degli incontri, ma gli incontri più complessi da costruire sono i più comuni incontri di combattimento.

Nel progettare un incontro di combattimento, in primo luogo decidete che livello di sfida volete far fronteggiare ai PG, quindi seguite i punti descritti qui di seguito.

Punto 1—Determinare il LMG: Determinate il livello medio dei personaggi: questo è il Livello Medio del Gruppo (LMG in breve). Dovreste arrotondate questo valore al numero intero più vicino (questa è una delle poche eccezioni alla regola dell'arrotondamento per difetto). Si noti che questa guida di riferimento della creazione di un incontro presuppone un gruppo di quattro o cinque PG. Se il vostro gruppo ha sei o più giocatori, aggiungete uno al loro livello medio. Se il vostro gruppo contiene tre o meno giocatori, sottraete uno dal loro livello medio. Per esempio, se il vostro gruppo consiste di sei giocatori, due di 4° livello e quattro di 5° livello, il LMG è il 6° (28 livelli totali, diviso per sei giocatori, arrotondando per eccesso e aggiungendo uno al risultato finale).

Punto 2—Determinare il GS: Il Grado di Sfida (o GS) è un numero di convenienza usato per indicare i rischi relativi presentati da un mostro, una trappola, un pericolo, o un altro incontro: più il GS è alto, più pericoloso è l'incontro. Riferitevi alla Tabella 12–1 per determinare il Grado di Sfida che il vostro gruppo dovrebbe affrontare, in base alla difficoltà della sfida che volete e al LMG.

Tabella 12-1: Determinare gli Incontri

Difficoltà	Grado di Sfida uguale a...
Facile	LMG –1
Media	LMG
Alta	LMG +1
Straordinaria	LMG +2
Epica	LMG +3

Punto 3—Costruire l'incontro: Determinare la ricompensa totale di PE per l'incontro in base al GS sulla Tabella 12–2. Ciò dà un quantitativo di PE per l'incontro. Ogni creatura, trappola e pericolo vale una quantità di PE determinata dal suo GS, come indicato sulla Tabella 12–2. Per sviluppare il vostro incontro, aggiungete semplicemente le creature, le trappole ed i pericoli i cui PE combinati non eccedono il quantitativo totale di PE dell'incontro. È più facile aggiungere prima le sfide con GS più alto all'incontro, completando il resto con sfide minori.

Per esempio, volete che il vostro gruppo di sei PG di 8° livello affronti alcuni gargoyle (GS 4 ciascuno) e il loro capo, un gigante delle rocce (GS 8). I PG hanno LMG di 9 e la Tabella 12–1 stabilisce che una sfida per un LMG 9 è un incontro di GS 10, che ricompensa con 9.600 PE, secondo la Tabella 12–2. A GS 8, il gigante di pietra vale 4.800 PE, lasciante altri 4.800 PE per i gargoyle. I gargoyle hanno ciascuno GS 4, per 1.200 PE ognuno, e ciò significa che l'incontro può supportare quattro gargoyle nel suo quantitativo previsto di PE. Potreste anche includere soltanto tre gargoyle, lasciandovi 1.200 PE da usare su un trio di servi elementali della terra Piccoli (con GS 1, e del valore di 400 PE ciascuno) che accorreranno in aiuto del gigante delle rocce.

Aggiungere i PNG: Le creature i cui Dadi Vita sono solamente un fattore dei loro livelli di classe e non una caratteristica della loro razza, come tutte le razze di PG descritte nel Capitolo 2, sono trattate in modo leggermente diverso nei combattimenti rispetto ai mostri normali o quelli con livelli di classe. Una creatura che possiede livelli di classe, ma non ha Dadi Vita razziali, è trattata come una creatura

Tabella 12-2: Premi in Punti Esperienza

GS	PE totali	PE individuali 1–3	4–5	6+
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1.200	400	300	200
5	1.600	535	400	265
6	2.400	800	600	400
7	3.200	1.070	800	535
8	4.800	1.600	1.200	800
9	6.400	2.130	1.600	1.070
10	9.600	3.200	2.400	1.600
11	12.800	4.270	3.200	2.130
12	19.200	6.400	4.800	3.200
13	25.600	8.530	6.400	4.270
14	38.400	12.800	9.600	6.400
15	51.200	17.100	12.800	8.530
16	76.800	25.600	19.200	12.800
17	102.400	34.100	25.600	17.100
18	153.600	51.200	38.400	25.600
19	204.800	68.300	51.200	34.100
20	307.200	102.000	76.800	51.200
21	409.600	137.000	102.400	68.300
22	614.400	205.000	153.600	102.400
23	819.200	273.000	204.800	137.000
24	1.228.800	410.000	307.200	204.800
25	1.638.400	546.000	409.600	273.000

Tabella 12-3: Equivalenze di GS

Numero di creature	Uguale a...
1 creatura	GS
2 creature	GS +2
3 creature	GS +3
4 creature	GS +4
6 creature	GS +5
8 creature	GS +6
12 creature	GS +7
16 creature	GS +8

con un GS equivalente ai suoi livelli di classe –1. Una creatura che possiede soltanto livelli di classi di PNG (vedi pag. 448) è trattata come una creatura con un GS uguale ai suoi livelli di classe –2. Se questa riduzione porta il GS della creatura a meno di 1, fa scendere di un grado il GS secondo la seguente progressione per ogni punto inferiore a 1 che la riduzione comporta: 1/2, 1/3, 1/4, 1/6, 1/8.

Incontri con GS alto: I valori di PE per gli incontri con GS alto possono sembrare abbastanza scoraggianti. La Tabella 12–3 fornisce alcune formule semplici per aiutarvi a gestire questi grandi numeri. Utilizzando molte creature identiche, questa tabella può contribuire a facilitare il calcolo matematico unendole in un solo GS, rendendo più semplice trovare il loro valore totale di PE. Per esempio, usando questa tabella, quattro creature con GS 8 (4.800 PE ciascuna) equivalgono ad una creatura di GS 12 (19.200 PE).

Modifiche ad hoc del GS: Mentre potete modificare il GS specifico del mostro avanzandolo, applicando archetipi o livelli di classe (le regole per fare ciò le trovate in *Pathfinder GdR Bestiario*), potete anche aggiustare la difficoltà dell'incontro applicando modifiche ad hoc all'incontro o alla creatura in sè. Qui descritti ci sono tre modi aggiuntivi con cui potete alterare la difficoltà dell'incontro.

Terreno favorevole ai PG: Un incontro contro un mostro che non è nel suo elemento preferito (come un yeti incontrato in una caverna piena di lava, o un drago enorme incontrato in una stanza molto piccola) dà ai PG un vantaggio. Sviluppate l'incontro normalmente, ma quando assegnate i PE per l'incontro, considerate l'incontro come se avesse un GS più basso del suo GS reale.

Terreno sfavorevole ai PG: I mostri sono progettati con il presupposto che siano incontrati nel loro terreno preferito: incontrare un aboleth sott'acqua non aumenta il GS dell'incontro, anche se nessun PG è in grado di respirare sott'acqua. Se, d'altra parte, il terreno ha un impatto più significativo sull'incontro (come un incontro contro una creatura con vista cieca in una zona che sopprime ogni fonte di luce), si possono, nel caso, aumentare i PE come se il GS dell'incontro fosse di un grado più alto.

Modifiche all'equipaggiamento dei PNG: Potete aumentare o diminuire il livello di potere dei PNG con livelli di classe modificandone l'equipaggiamento. Il valore combinato dell'equipaggiamento di un PNG è dato nel Capitolo 14 alla Tabella 14–9. Un PNG con classe incontrato senza equipaggiamento dovrebbe avere un GS ridotto di 1 (a condizione che la perdita di equipaggiamento realmente sia controproducente per il PNG), mentre un PNG con classe che ha un equipaggiamento equivalente a quello di un PG (come indicato sulla Tabella 12–4) ha un GS superiore di 1 al suo GS reale. Occorre prestare attenzione ad assegnare ai PNG questo equipaggiamento supplementare, specie ai livelli più alti, in cui potete consumare l'intero tesoro della vostra avventura in un colpo solo!

Assegnare i PE

I personaggi avanzano di livello sconfiggendo mostri, superando sfide e completando l'avventura: nel farlo guadagnano i punti esperienza (PE in breve). Potete assegnare punti esperienza non appena una sfida viene superata, ma ciò potrebbero interrompere il flusso del gioco. È più facile

Tabella 12-4: Ricchezza dei PG per livello

Livello PG*	Ricchezza
2	1.000 mo
3	3.000 mo
4	6.000 mo
5	10.500 mo
6	16.000 mo
7	23.500 mo
8	33.000 mo
9	46.000 mo
10	62.000 mo
11	82.000 mo
12	108.000 mo
13	140.000 mo
14	185.000 mo
15	240.000 mo
16	315.000 mo
17	410.000 mo
18	530.000 mo
19	685.000 mo
20	880.000 mo

* Per PG di 1° livello, vedi tabella 6–1 al Capitolo 6.

Tabella 12-5: Valori del Tesoro per Incontro

Livello Medio	Tesoro per incontro		
Gruppo	Lento	Medio	Veloce
1	170 mo	260 mo	400 mo
2	350 mo	550 mo	800 mo
3	550 mo	800 mo	1.200 mo
4	750 mo	1.150 mo	1.700 mo
5	1.000 mo	1.550 mo	2.300 mo
6	1.350 mo	2.000 mo	3.000 mo
7	1.750 mo	2.600 mo	3.900 mo
8	2.200 mo	3.350 mo	5.000 mo
9	2.850 mo	4.250 mo	6.400 mo
10	3.650 mo	5.450 mo	8.200 mo
11	4.650 mo	7.000 mo	10.500 mo
12	6.000 mo	9.000 mo	13.500 mo
13	7.750 mo	11.600 mo	17.500 mo
14	10.000 mo	15.000 mo	22.000 mo
15	13.000 mo	19.500 mo	29.000 mo
16	16.500 mo	25.000 mo	38.000 mo
17	22.000 mo	32.000 mo	48.000 mo
18	28.000 mo	41.000 mo	62.000 mo
19	35.000 mo	53.000 mo	79.000 mo
20	44.000 mo	67.000 mo	100.000 mo

assegnare i punti esperienza alla fine di una sessione di gioco: in questo modo, se un personaggio ha guadagnato abbastanza PE da avanzare di un livello, non interromperà il gioco mentre apporta le nuove modifiche di gioco. Può usare il tempo a disposizione fra le sessioni di gioco per farlo.

Mantenete una lista del GS di tutti i mostri, trappole, ostacoli ed incontri che i PG superano. Alla fine di ogni sessione, assegnate PE ad ogni PG che ha partecipato. Ogni mostro, trappola e ostacolo premia con una quantità complessiva di PE, come determinato dal suo GS, a prescindere dal livello del gruppo in relazione alla sfida, anche se non dovreste preoccuparvi di assegnare PE per sfide che hanno un GS di 10 o più inferiore al LMG. Gli incontri solo interpretativi hanno generalmente un GS uguale al livello medio del gruppo (anche se quelli particolarmente facili o difficili potrebbero averne uno più basso o più alto). Ci sono due metodi per l'assegnazione del PE. Mentre uno è più esatto, e richiede una calcolatrice per facilitarne l'uso, l'altro è un po' più astratto.

PE esatti: Una volta che la sessione del gioco è finita, prendete la lista dei numeri di GS superati e annotate il valore di ogni GS riportato sulla Tabella 12–2 sotto la colonna "PE totali". Sommate i valori di PE per ogni GS e dividete questo totale per il numero di personaggi: ogni personaggio guadagna una quantità di PE uguale a questo numero.

PE astratti: Sommate semplicemente i premi individuali di PE per un gruppo di dimensioni adeguate. In questo caso, la divisione è già fatta: dovete soltanto totalizzare tutte le ricompense di PE per determinare quanti PE assegnare a ciascun PG.

Premi per la storia: Potete assegnare un premio per la storia quando i giocatori concludono un evento importante o compiono qualcosa di fondamentale. Questo premio dovrebbe valere il doppio della quantità di PE stabiliti per un GS uguale al LMG. Eventi complessi o storie più intricate potrebbero assegnarne di più, a vostra discrezione come GM.

Disporre tesori

Mentre i PG avanzano di livello, anche la quantità di tesori che trasportano ed usano aumenta. In *Pathfinder* si suppone che tutti i PG di pari livello abbiano più o meno la stessa quantità di tesoro e oggetti magici. Poiché il reddito primario per un PG deriva dai tesori e dai bottini ricavati dalle avventure, è importante moderare la ricchezza e i tesori nelle vostre avventure. Per aiutarvi nel disporre i tesori, la quantità di oggetti magici e di bottino che i PG ricevono per le loro avventure è legata al GS degli incontri che affrontano: più è alto il GS dell'incontro, maggiore sarà il tesoro assegnato.

La Tabella 12–4 indica la quantità di tesoro che ogni PG dovrebbe avere ad un livello specifico. Si noti che questa tabella si basa su un modello standard di gioco. I giochi con magia rara potrebbero assegnare soltanto la metà di questo valore, mentre i giochi più epici potrebbero raddoppiarlo. Si presume che parte del tesoro sia consumato nel corso di

un'avventura (come pozioni e pergamene) e che alcuni degli oggetti meno utili siano venduti per metà del loro valore per acquistare un equipaggiamento più utile.

La Tabella 12–4 può anche essere usata per stanziare l'equipaggiamento per i personaggi che cominciano dopo il 1° livello, come un nuovo personaggio creato per sostituirne uno morto. I personaggi non dovrebbero spendere più della metà della loro ricchezza totale su un singolo oggetto. Per un metodo equilibrato, i PG che vengono creati dopo il 1° livello dovrebbero spendere il 25% della loro ricchezza per le armi, il 25% per armatura e oggetti di protezione, il 25% per altri oggetti magici, il 15% per oggetti che si consumano come pozioni, pergamene e bacchette e il 10% per un equipaggiamento normale e monete. Tipi di personaggio differenti potrebbero spendere diversamente la loro ricchezza rispetto a questi suggerimenti; per esempio, gli incantatori arcani potrebbero spendere pochissimo per le armi ma molto di più per oggetti magici e a consumo.

La Tabella 12–5 elenca la quantità di tesoro che ogni incontro dovrebbe assegnare in base al livello medio dei PG e alla velocità di progressione di PE della campagna (lenta, media o veloce). Gli incontri facili dovrebbero assegnare un tesoro di un livello più basso rispetto al livello medio dei PG. Gli incontri più pericolosi, più difficili ed epici dovrebbero assegnare un tesoro di uno, due o tre livelli superiore al livello medio dei PG, rispettivamente. In caso di gioco con magia rara, dimezzate questi valori. In caso di gioco più epico, raddoppiare questi valori.

Gli incontri contro dei PNG solitamente ricompensano con un tesori tre volte superiori a quello con un mostro, grazie all'equipaggiamento del PNG. Per compensare, assicuratevi che i PG affrontino un paio di incontri supplementari che assegnano poco in fatto di tesori. Animali, vegetali, costrutti, non morti non intelligenti, melme e trappole sono ottimi "incontri con poco tesoro". Alternativamente, se i PG affrontano un certo numero di creature con poco o nessun tesoro, dovrebbero avere l'occasione di acquistare un certo numero di oggetti di valore più significativo nell'immediato futuro per compensare lo squilibrio. Come regola generale, i PG non dovrebbero possedere alcun oggetto magico di valore superiore alla metà della ricchezza totale del personaggio, pertanto controllate bene prima di ricompensare i PG con oggetti molti costosi.

Costruire un bottino

Spesso è abbastanza dire ai vostri giocatori che hanno trovato 5.000 mo in gemme e 10.000 mo in gioielli. Ma a volte, è più interessante fornire dei particolari. Dare a un tesoro una personalità può non solo aiutare la verosimiglianza del gioco, ma può a volte innescare nuove avventure. Le informazioni nelle pagine seguenti possono aiutarvi per determinare tipi di tesori in modo casuale: per molti degli oggetti sono stati dati dei valori, ma potete assegnarli come ritenete meglio. È più facile collocare gli oggetti più costosi prima: se volete potete anche determinare gli oggetti magici in modo casuale usando le tabelle nel Capitolo 15, per stabilire quali oggetti siano presenti nel tesoro. Una volta che avete consumato una parte considerevole del valore del tesoro, il resto può semplicemente essere composto da monete sparse e oggetti non magici con valori definiti in base alle vostre esigenze.

Monete: Le monete in un tesoro possono essere di rame, argento, oro e platino: quelle d'argento e d'oro sono le più comuni, ma potete decidere diversamente. Per le monete ed il loro valore di cambio andate al Capitolo 6.

Gemme: Anche se potete assegnare qualsiasi valore ad una gemma, alcune possono valere di più delle altre. Utilizzate le categorie di valore qui sotto (e le pietre preziose associate) come guida di riferimento quando assegnate i valori alle pietre preziose.

Gemme di bassa qualità (10 mo): agata; azzurrite; quarzo blu; ematite; lapislazzuli; malachite; ossidiana; rodocrosite; occhio di tigre; turchese; perla di fiume (irregolare).

Gemme semi preziose (50 mo): eliotropio, corniola; calcedonio; crisoprasio; citrino; diaspro; lunaria; onice; crisolito; cristallo di roccia (quarzo chiaro); sardonica; sardonice; quarzo rosato, affumicato o rosa di stella; zircone.

Pietre preziose di media qualità (100 mo): ambra; ametista; crisoberillo; corallo; granato rosso o verde-marrone; giada; giaietto; perla bianca, dorata, rosa o argentata; spinello rosso, marrone-rosso o verde scuro; tormalina.

Pietre preziose di alta qualità (500 mo): alessandrite; aquamarina; granato viola; perla nera; spinello blu scuro; topazio giallo oro.

Gioielli (1.000 mo): smeraldo; opale bianco, nero, o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu o nero.

Gioielli eccezionali (5.000 mo o più): smeraldo verde brillante cristallino; diamante; giacinto; rubino

Tesori non magici: Questa categoria include monili, abiti raffinati, merci, oggetti alchemici, oggetti perfetti e altri. Diversamente delle gemme, molti di questi oggetti hanno valori stabiliti, ma potete sempre aumentare il valore dell'oggetto decorandolo con pietre preziose o con fatture particolarmente artistiche. Questo aumento di costo non conferisce capacità aggiuntive: una scimitarra perfetta di ferro freddo impreziosita da gemme del valore di 40.000 mo funziona come una normale scimitarra di ferro freddo perfetta da 330 mo. Qui di seguito trovate numerosi esempi di tesori non magici, con i valori tipici.

Oggetti d'arte raffinati (100 mo o più): Anche se alcuni oggetti d'arte sono composti di materiali preziosi, il valore della maggior parte di pitture, sculture, opere letterarie, abiti raffinati, e simili consiste nella fattura con cui sono realizzati e nella bravura di chi li ha realizzati. Gli oggetti d'arte sono spesso ingombranti o difficili da spostare, e

fragili, rendendone il recupero ed il trasporto un'avventura a sè.

Monili minori (50 mo): Questa categoria comprende monili realizzati con materiali come ottone, bronzo, rame, avorio, o legni esotici, a volte impreziositi con gemme di bassa qualità molto piccole o difettate. I monili minori includono anelli, braccialetti e orecchini.

Monili normali (100–500 mo): La maggior parte dei monili è realizzata con argento, oro, giada, o corallo, e decorata spesso con gemme semi preziose o pietre preziose di qualità media. I monili normali comprendono tutti i tipi di monili secondari più bracciali, collane e spille.

Monili preziosi (500 mo o più): I monili preziosi sono realizzati in oro, mithral, platino, o simili metalli rari. Tali oggetti comprendono i tipi di monili normali più scettri, pendenti ed altri grandi oggetti.

Attrezzi perfetti (100–300 mo): Questa categoria include le versioni perfette di armi, armature e attrezzi d'abilità: vedi il Capitolo 6 per i dettagli e i costi di questi oggetti.

Oggetti comuni (fino a 1.000 mo): Ci sono molti oggetti di valore di natura alchemica o comune descritti al Capitolo 6 che possono essere utilizzati come tesoro. La maggior parte degli oggetti alchemici sono oggetti portatili e stimabili, ma anche altri come serrature, simboli sacri, cannocchiali, vini prelibati, o abiti raffinati possono costituire parta interessanti di un tesoro. Anche le merci commerciali possono servire da tesoro: 5 kg di zafferano, per esempio, valgono 150 mo.

Mappe del tesoro e oggetti d'informazione (variabili): Gli oggetti come mappe del tesoro, documenti legali di navi e case, liste di informatori o dei turni di guardia, parole d'accesso, e simili possono essere divertenti oggetti da trovare in un tesoro: potete stabilire il valore di questi oggetti come volete e possono essere di doppia utilità in quanto possono generare idee per nuove avventure.

Oggetti magici: Naturalmente, la scoperta di un oggetto magico è il vero premio per qualsiasi avventuriero. Fate attenzione a collocare gli oggetti magici in un tesoro: è molto più soddisfacente per molti giocatori trovare un oggetto magico piuttosto che comprarlo, così non è sbagliato mettere degli oggetti che poi verranno usati dai giocatori! Un elenco di oggetti magici (e il loro costo) viene dato al Capitolo 15.

Anche se in genere dovreste collocare gli oggetti con attenta riflessione sui loro probabili effetti sulla vostra campagna, può essere divertente generare gli oggetti magici in un tesoro a caso. Potete "acquistare" tiri casuali di oggetti magici in un tesoro ai seguenti prezzi, sottraendo l'importo indicato dal vostro stanziamento del tesoro e poi tirate sulla colonna appropriata sulla Tabella 15–2 nel Capitolo 15 per determinare quale oggetto si trova nel tesoro. Fate attenzione, comunque! È facile, con un po' di fortuna (o sfortuna) dei dadi gonfiare il vostro gioco con troppo tesoro o privarlo dello stesso. Il collocamento di oggetti magici casuali dovrebbe essere temperato sempre dal buon senso del GM.

Categoria Oggetto magico	Valore Medio
Oggetto minore	1.000 mo
Oggetto medio	10.000 mo
Oggetto maggiore	40.000 mo

Prepararsi al gioco

Il vostro lavoro come Game Master comincia molto prima della sessione di gioco. Il vostro dovere più importante prima di giocare, naturalmente, è prepararsi. Ciò significa leggere l'avventura che bisogna far giocare (o magari inventarla), preparando tutto l'occorrente di cui potreste avere bisogno di dare ai PG, preparando il campo di gioco e così via. Nei giorni prima della partita, dovreste risolvere tutte le questioni estranee al gioco vero e proprio dei personaggi insieme ai giocatori: le e-mail sono molto utili in questo senso, poiché creano degli appunti scritti che potete aggiungere al vostro diario della campagna (vedi più avanti). Ciò comprende aiutare i giocatori all'avanzamento di livello dei loro personaggi; rispondere a domande relative all'uso di regole alternative da altri supplementi, come nuovi talenti, incantesimi e simili e rispondere a questioni relative al mondo di gioco.

Per esempio, uno dei vostri PG sta cercando la sorella scomparsa, rapita anni fa da una gilda di ladri. Potete dare qualche indizio su di lei nel gioco, ma fra le varie sessioni, il PG potrebbe volere passare alcuni giorni ad investigare un poco nel sottomondo locale o nella Sala dei Registri della città. Le ricerche personali come queste sono il modo

migliore per un giocatore per sviluppare la storia del suo personaggio e la sua personalità, ma potrebbero essere considerati fuori tema dagli altri giocatori. Se non potete affrontare direttamente in gioco queste questioni, trattarle via e-mail con i giocatori è un buon modo per prendersi cura della situazione.

Dovreste anche accertarvi che tutti giocatori possano partecipare alla sessione di gioco e se non tutti possono, decidere se rinviarla o meno. Potrebbe essere frustrante realizzare che metà del vostro gruppo non può giocare, specie se alcuni giocatori devono farsi un lungo tragitto per partecipare. Se un giocatore è assente, decidete che cosa accade al suo PG. Qualcun'altro può tenerlo? Guadagna esperienza e tesori come di consueto?

Assicuratevi della sistemazione dei vostri giocatori. Se la vostra sessione del gioco dura a lungo, pensate a dove la gente può andare per pranzo o a cena: se decidete di pensarci voi, assicuratevi di aver preparato tutto prima che il gioco cominci. Molti suddividono le responsabilità fra i giocatori: se un GM ospita a casa sua, i giocatori potrebbero provvedere alle bevande, agli spuntini o altro. In ogni caso è il GM che deve preoccuparsi che la serata sia confortevole e divertente per i giocatori.

DURANTE IL GIOCO

Questo libro fornisce le regole che dovete usare durante il gioco e come condurlo, ma possono sorgere altri problemi ed eventi che richiedono un vostro intervento. Qui di seguito sono elencati alcuni dei problemi più comuni che sarete chiamati a risolvere durante il gioco.

Barare ed eludere: Tutti sappiamo che barare è sbagliato. Ma a volte, come GM, potreste trovarvi in una situazione dove barare potrebbe migliorare il gioco. Preferiamo chiamare ciò "eludere" piuttosto che barare e anche se dovreste evitarlo quando potete, siete la legge nel vostro mondo e non dovreste sentirvi legati ai dadi. Un GM dovrebbe essere imparziale ed equo, e in teoria a questo serve la casualità dei tiri. Alcuni giocatori hanno difficoltà a fidarsi del loro GM, ma i dadi offrono qualcosa che non possono rifiutare ed è indipendente da lui (sempre che i dadi non siano truccati). Eppure, non va bene neppure che un solo tiro possa causare la fine prematura alla vostra campagna, o la morte di un personaggio che ha agito per il verso giusto.

Inoltre, non sentitevi legati alla trama predeterminata di un incontro o alle regole scritte. Ritenetevi liberi di modificare i risultati o di interpretare le cose in modo creativo, specie nei casi in cui voi come GM avete iniziato con poco impegno. Per esempio, potreste progettare un incontro contro un gruppo di lupi mannari, solo per rendervi conto dopo che nessun PG ha armi d'argento e quindi non può ferirli. In questo caso, è giusto "eludere" la regola e dire che questi lupi mannari possono essere feriti anche dalle armi normali, o far intervenire all'ultimo minuto le guardie cittadine (munite di frecce d'argento) per salvare i PG. Finché limitate queste situazioni al minimo, queste modifiche possono persino migliorare il gioco: così le guardie salvano i PG, ma ora che lo hanno fatto, lo spunto per mandare i PG nella loro prossima missione sarà quello di ripagare le guardie!

Intervento divino: Il termine letterario per esso è *deus ex machina*. Ciò è quello che accade solitamente in una storia quando un agente esterno della trama si manifesta in modo inatteso (e solitamente insoddisfatto) per risolvere un elemento della storia, in modo da rendere le azioni dei personaggi principali irrilevanti. A volte anche i grandi autori usano il *deus ex machina* per risolvere le storie, pertanto utilizzatelo nel gioco se questo si sta mettendo male. Le guardie che intervengono per salvare i PG dai lupi mannari è un ottimo esempio di *deus ex machina*, ma lo è anche il classico "intervento divino". In questo caso, i PG sono di fronte ad una situazione impossibile e, come GM, cambiate la situazione in modo che essi possano raggiungere il loro scopo, magari dopo la supplica di un PG alla sua divinità.

Potete quantificare gli interventi divini, se desiderate, all'inizio di una campagna. Dite ad ogni giocatore che ha un numero fisso di interventi durante la campagna (meglio se un solo intervento). Dopodiché, il PG può usare questo intervento divino per salvare sè o il gruppo, magari impedendo il verificarsi di un effetto che cagionerebbe la morte di un personaggio, o che manifesterebbe l'improvvisa possibilità di fuga da una trappola mortale. Come GM, avete pieno potere sul modo in cui l'intervento risolve la situazione, naturalmente, in modo che i giocatori non potranno usare l'intervento divino per oltrepassare elementi della trama che voi sapete essere in grado di fare da soli: se un giocatore ci prova, semplicemente ditegli che la sua richiesta gli viene negata e che può conservare il suo intervento per quando è veramente necessario.

Autorità del GM: Il GM è la legge del gioco. La sua lettura delle regole dovrebbe essere rispettata e condivisa. È facile bloccarsi in dicussioni su alcuni aspetti complicati durante il gioco, ma tali discussioni non giovano affatto al gioco stesso. Quando sorgono tali complicazioni sull'interpretazione delle regole, ascoltate il giocatore e prendete una decisione il più rapidamente possibile su come risolvere la situazione. Se la regola in questione non vi è familiare, potete optare per l'interpretazione del giocatore ma con l'opzione che dopo leggerete bene quella regola e, alla sessione seguente, darete la vostra interpretazione ufficiale. Alternativamente, potete decidere semplicemente nel modo che facilita di più lo svolgimento della storia, malgrado gli argomenti più logici o più accalorati dai giocatori. Anche allora, direte ai vostri giocatori che controllerete dopo la regola in questione in modo da assicurarvi che la decisione presa sia quella giusta: e se così non è, farete ammenda la volta successiva.

Una regola pratica da tenere sempre a mente è la Regola Aurea: concedete semplicemente ad un giocatore bonus +2 o penalità –2 ad un tiro di dado se nessuno al tavolo di gioco è proprio sicuro su come la situazione andrebbe regolata. Per esempio, un personaggio che tenta di sbilanciare un golem di ferro in una stanza in cui il pavimento è magnetizzato potrebbe avere bonus +2 al tentativo, a vostra discrezione, poiché l'attrazione magnetica esercitata dal pavimento potrebbe contribuire a facilitare la caduta del golem.

Gestire la morte di un PG: Alla fine, per sfortuna o meno, un personaggio potrebbe morire in gioco. Altri eventi, come pietrificazione, paralisi, sonno e stordimento possono avere un effetto sul gioco simile a quello della morte di un PG ed il seguente consiglio dovrebbe applicarsi anche a questi effetti.

Quando un PG muore, il suo giocatore non ha più un elemento di partecipazione (a meno che abbia un gregario o un altro PNG alleato che può iniziare a giocare). Quel giocatore deve starsene seduto tranquillamente al tavolo, osservando ed attendendo mentre gli altri continuano a giocare e divertirsi. In alcuni casi, l'effetto è soltanto temporaneo, con un altro giocatore che è in grado di aiutare il PG a riprendersi (eliminando la pietrificazione o la paralisi, ad esempio), ma a prescindere, quando un giocatore smette di giocare perché il suo personaggio non partecipa più alle azioni, voi come GM avete un problema da affrontare.

Quando accade un evento simile, continuate con il gioco; tentate di risolvere l'attuale conflitto o risolvete i combattimenti il più rapidamente possibile in modo che i giocatori possano affrontare il problema del loro alleato morto. Se non ci sono modi per riportare in vita il PG morto ed il gruppo deve tornare in città e trovare qualcuno in grado di risorgerlo, non ritardate quell'evento costringendo i PG ad affrontare altri mostri erranti; ma rendete il ritorno alla civiltà più rapido possibile in modo che il giocatore sfortunato possa rientrare in gioco. La morte di un PG è spesso il momento migliore per terminare la sessione, poiché potete gestire i particolari della resurrezione con tutta calma via e-mail.

Se il giocatore preferisce passare ad un nuovo personaggio, invece che risorgere quello vecchio, fategli creare il nuovo personaggio al tavolo. In questo caso, quel giocatore non si annoia, e voi potete proseguire con l'avventura per i compagni sopravvissuti. Una volta pronto il nuovo personaggio, lasciate che gli altri giocatori facciano una breve pausa e chiedete al giocatore del suo nuovo personaggio e decidete con lui come inserirlo nel gioco il più rapidamente possibile.

Un'altra cosa che la morte di un PG può causare è gonfiare il tesoro degli altri. Se il gruppo si dividesse semplicemente l'equipaggiamento del PG morto o lo vendesse, i giocatori sopravvissuti potrebbero avere molti più oggetti di quanto stabilito dal loro livello. Se questo non vi importa, dovreste comunque accertarvi che il nuovo PG abbia un equipaggiamento uguale in potere a quello ora posseduto dal resto del gruppo. È solitamente una soluzione molto più facile supporre semplicemente che il vecchio equipaggiamento del PG sparisca, seppellito con il corpo o consegnato ai suoi eredi. Un modo abbastanza pratico per risolvere la situazione è di introdurre il nuovo personaggio come un prigioniero che i PG salvano e che l'equipaggiamento del vecchio PG passi al nuovo, così da rendere contento anche il giocatore. Ovviamente, questa non è sempre la soluzione migliore, ma può essere buona per mantenere sotto controllo i livelli del tesoro fino a che il nuovo PG non possa vendere parte dell'equipaggiamento del vecchio personaggio per acquistare nuovi oggetti. In questa situazione, studiate la possibilità di lasciare che il PG ottenga dalla vendita il valore completo del suo equipaggiamento, poiché non volete penalizzarlo per la perdita del personaggio concedendogli solo la metà dell'equipaggiamento che è solito avere.

Tiri di dadi: Alcuni GM preferiscono tirare i loro dadi davanti ai giocatori. Altri preferiscono farlo dietro uno schermo, nascondendo i risultati ai PG in modo che, se ne hanno bisogno, possono eludere i risultati dei dadi per far svolgere il gioco nel modo che vogliono. Nessuno dei due è il metodo "corretto"; scegliete quello che più vi aggrada, o abbinateli. L'unica volta in cui non dovreste rivelare i risultati di un tiro di dado al personaggio è quando la conoscenza del risultato del tiro darebbe al giocatore una conoscenza che lui non dovrebbe avere. Un buon esempio sono i tiri salvezza contro degli effetti per i quali il giocatore non dovrebbe necessariamente sapere che il suo personaggio è stato esposto (come una malattia o un veleno), o una prova di Percezione per trovare una porta segreta che un PG elfo potrebbe notare passandoci accanto.

Giocatori destabilizzanti: Giocare abbastanza a lungo alla fine rende inevitabile il confronto con giocatori destabilizzanti: è un fatto spiacevole di ogni passatempo che coinvolge più persone che interagiscono tra loro come

Diario della Campagna

Tutti i Game Master dovrebbero tenere un diario della campagna: un semplice blocco per appunti, una raccoglitore per fogli ad anelli, un PDA, un computer, un notebook, o qualsiasi altra cosa utile allo scopo. Usate questo diario per annotare le vostre idee relative al gioco quando vi vengono, prima, durante o anche dopo una sessione di gioco. Mentre giocate, senza dubbio dovrete espandere il vostro diario. Periodicamente, fate una copia del vostro diario, salvandolo su computer o su DVD, o fotocopiando semplicemente gli appunti e conservandoli in un posto sicuro. Notn c'è nulla di più frustrante per un GM che perdere 3 anni di appunti di campagna a causa di un problema con il disco fisso del PC o per cause naturali!

gruppo. Fino a un certo punto, potete contare sugli altri giocatori come aiuto nel mediare con un giocatore destabilizzante, ma a volte dovrete fare un passo voi e chiedere al giocatore in questione di porre fine al suo comportamento inadeguato. Non temete di chiedergli di lasciare la sessione del gioco se non cambia comportamento dopo una richiesta gentile ma ferma. Se gli animi fra i giocatori si scaldano, non esitate a interrompere prima la sessione, dando ai giocatori il tempo di calmarsi e superare amichevolmente la situazione.

GESTIRE UNA CAMPAGNA

Così ora avete un'avventura o due pronte da far giocare. Potete anche mantenere queste avventure come entità separate e magari far creare ai giocatori dei nuovi personaggi per ognuna di esse, il gioco di ruolo Pathfinder presume che i vostri giocatori manterranno gli stessi personaggi di avventura in avventura, che diverranno sempre più potenti mentre accumulano esperienza e tesori.

Così, che cosa accade fra le avventure? Che cosa è il mondo in cui quelle avventure si svolgono? Chi ci abita e che cosa fanno quei PNG che non partecipano direttamente alle avventure? Le risposte a queste e ad altre domande riguardanti il vostro mondo, l'ambientazione e la progressione specifica delle avventure che i vostri PG intraprendono, è conosciuta come campagna.

Esistono molte ambientazioni pubblicate: *Pathfinder Chronicles* è l'ambientazione base per la maggior parte dei giochi che usano il regolamento di *Pathfinder GdR*, ma non è l'unica. Molti editori offrono intriganti e dettagliate ambientazioni tra cui scegliere: si possono anche utilizzare ambientazioni di giochi che utilizzano regolamenti diversi da questo, o ambientazioni ispirate direttamente da una serie di libri o di film. Ma per alcuni, la parte più gratificante di essere un Game Master è la possibilità di creare la propria ambientazione.

Creare una campagna non è meno scoraggiante che creare un mondo. Può essere opprimente, particolarmente quando iniziate a considerare tutte le aree in cui dovreste diventare esperti. Se il vostro mondo ha lune multiple, come ne vengono influenzate le maree? Se scegliete una forma specifica per il vostro continente principale, come influisce sui venti? Dove si estendono i deserti e le paludi? Quanti fiumi dovrebbero esistere? Che effetto avrebbe una nazione tecnologicamente avanzata di combattenti sulle tribù barbare confinanti? Il vostro mondo produce cioccolato,

caffè ed avocado? Quale è la montagna più alta nel vostro mondo e perché è la più alta? Ci sono salmoni e trote nel vostro mondo e se così non è, che cosa mangiano gli orsi di solito? Se avete una nazione modellata sullo stile dell'antico Giappone, significa che occorre imparare il giapponese per dare un nome ai PNG che vivono là? Esiste la polvere da sparo, e se no, perché? Il centro del pianeta è fuso? Se non lo è, che effetto avrebbe sulla sua magnetosfera: ci sarebbe sempre un polo nord? Quanto peserebbe una spada lunga se il vostro mondo fosse grande la metà della Terra? Che cosa succederebbe se il vostro mondo fosse a forma di anello?

Per questi motivi, è generalmente meglio ipotizzare per la vostra prima campagna un mondo come la Terra. Un altro consiglio pratico è di evitare di dettagliare tutto immediatamente. Essere solo un passo avanti ai vostri giocatori è spesso tutto quello di cui avrete bisogno: se sapete che nella prima avventura essi dovranno investigare un forte abbandonato, non preoccupatevi di dettagliare altro a parte la zona intorno nel raggio di 10 km e, magari, un piccolo villaggio da dove l'avventura potrebbe iniziare. Se sapete che nella seconda avventura si arriverà in una miniera infestata tra le montagne, allora avrete il tempo mentre i PG esplorano il forte abbandonato per dettagliare la zona fra il primo villaggio e le terre brulle ad est dove si trova la miniera. Creando soltanto quello di cui avete bisogno per le sessioni successive, costruirete lentamente ma meglio tutto il mondo, mantenendo la vostra sanità mentale.

Tuttavia, il richiamo di creare una campagna intera è grande. In molti modi, creare il proprio mondo è un gioco in sè e per sè: un Game Master può così giocare più spesso dei suoi giocatori, e quando la sessione di gioco effettiva è finita, il GM progetta le città e templi malvagi, nazioni e dungeon, PNG e mostri soddisfando il suo spirito creativo. La *Guida del Game Master* di *Pathfinder* fornisce altri consiglio e degli strumenti che potete utilizzare per costruire il vostro mondo, ma il resto di questo capitolo spiega alcuni argomenti che vi possono tornare utili. Questi argomenti toccano a malapena la superficie delle implicazioni e delle idee che affronterete quando creerete il vostro mondo, ma vi permettono almeno di iniziare.

Costo della vita

La principale fonte di entrate dell'avventuriero è il tesoro ed i suoi acquisti principali riguardano gli attrezzi e gli oggetti necessari per continuare l'avventura: componenti per incantesimi, armi, oggetti magici, pozioni, e simili. Tuttavia per quanto riguarda il cibo, l'affitto, le tasse, le bustarelle o le spese frivole?

Potete certamente trattare queste piccole spese secondarie durante il gioco, ma tenere traccia ogni volta che un PG paga una stanza, compra dell'acqua, o paga una tassa d'ingresso può diventare rapidamente antipatico e noioso. Se non avete intenzione di tenere traccia di queste piccole spese, potete scegliere semplicemente di ignorarle. Un metodo più realistico e facile da usare è quello di fare pagare ai PG un costo di vita ricorrente. All'inizio di ogni mese di gioco, un PG deve pagare un importo in oro uguale al tenore dello stile di vita che desidera: se non può permettersi più quel tenore di vita, scende a quello immediatamente precedente.

Indigente (0 mo/mese): Il PG è senza casa e vive per strada o all'aperto. Un personaggio indigente deve tenere traccia di ogni acquisto e può avere bisogno di ricorrere a prove di Sopravvivenza o al furto per vivere.

Povero (3 mo/mese): Il PG vive nelle stanze comuni delle locande, con i suoi genitori, o in un'altra sistemazione comune: questo è lo stile di vita della maggior parte dei lavoratori normali e dei popolani. Non deve tenere traccia di acquisti per pasti o tasse comuni di 1 ma o inferiori.

Media (10 mo/mese): Il PG vive in un appartamento, una piccola casa, o una sistemazione simile: questo è lo stile di vita di esperti abili o addestrati o di combattenti. Può mettere al sicuro tutti gli oggetti non magici del valore di 1 mo o meno in casa sua in 1d10 minuti e non deve tenere traccia di acquisti per pasti o tasse comuni di 1 mo o inferiori.

Ricco (100 mo/mese): Il PG possiede una casa grande, o una serie di stanze ben tenute e arredate in una buona locanda. Può mettere al sicuro tutti gli oggetti non magici del valore di 5 mo o meno in casa sua in 1d10 minuti ed ha bisogno di tenere traccia dei pasti o delle tasse superiori alle 10 mo.

Esagerato (1.000 mo/mese): Il PG vive in un palazzo, un castello, o un'altra abitazione lussuosa: potrebbe persino essere proprietario dell'edificio in questione. Questo è lo stile di vita della maggior parte degli aristocratici. Può mettere al sicuro tutti gli oggetti non magici del valore di 25 mo o meno in casa sua in 1d10 minuti ed ha bisogno di tenere traccia dei pasti o delle tasse superiori alle 100 mo.

Personaggi mostruosi

Dovreste decidere quanto sia esotico il vostro mondo all'inizio. *Pathfinder GdR* presuppone come linea di base che tutti i PG e la maggior parte dei PNG del mondo civilizzato appartengano ad una delle sette razze presentate nel Capitolo 2. Potreste anche limitare questa scelta: magari nel vostro mondo ci sono soltanto umani, o forse una o più delle razze nel Capitolo 2 sono abbastanza rare da essere quasi leggendarie. In questi casi, dovreste informare i vostri giocatori che le loro scelte per le razze sono ridotte.

D'altra parte invece, forse il vostro mondo è molto più bizzarro. In questo caso, potreste permettere ai vostri giocatori di optare per personaggi di una razza diversa da quelle descritte nel Capitolo 2. In *Pathfinder GdR Bestiario* ci sono molte razze non standard tra cui scegliere, ma dovreste tenere conto che la maggior parte di queste sono sensibilmente più potenti di quelle presentate nel Capitolo 2. Qualsiasi razza che concede Dadi Vita razziali è probabilmente una scelta troppo potente per qualsiasi campagna. Come orientamento

Razze Alternative

Solo i GM più esperti dovrebbero permettere ai giocatori di usare altre razze oltre a quelle presentate al Capitolo 2, ma se volete iniziare a sperimentare, le razze seguenti da *Pathfinder GdR Bestiario* sono delle ottime scelte da cui iniziare in quanto sono simili in potere alle razze base:

- Aasimar
- Coboldi
- Gnefri
- Goblin
- Hobgoblin
- Marinidi
- Orchi
- Tengu
- Tiefling

Le razze seguenti sono leggermente più forti, per il fatto che possiedono Dadi Vita razziali, modificatori eccezionali alle caratteristiche, attacchi naturali o altre capacità insolite. Queste razze sono intese per nemici mostruosi, non come razze per PG, e se permettete di giocare una di queste creature, dovreste permettere ai giocatori che scelgono le razze base o quelle presentate sopra di iniziare al 2° livello.

- Boggard
- Bugbear
- Hobgoblin
- Drow
- Duergar
- Gnoll
- Lucertoloidi
- Morlock
- Svirfneblin
- Turpi oscuri

generale, dovreste raccomandare ai vostri giocatori di scegliere le razze di potere quasi uguale, usando i DV razziali della creatura (non il suo GS) come guida. Ai personaggi che desiderano giocare/suonare le razze standard dovrebbe essere permesso cominciare ad un livello più alto, di modo che i loro DV totali si conformino ai DV più alti posseduti da una razza non standard presente nel gruppo.

Terminare una Campagna

In *Pathfinder GdR*, il 20° livello rappresenta il massimo del potere che la maggior parte dei mortali possono sperare di raggiungere, tuttavia questo certamente non significa che una campagna debba necessariamente arrivare al 20° livello. Se non state conducendo una campagna dal finale aperto in cui i PG definiscono il passo e gli obiettivi, dovreste scegliere un livello a cui desiderate che l'arco narrativo della campagna termini. Parlatene con i vostri giocatori per assicurarvi che stiate scegliendo un arco di livelli con cui si trovano a loro agio. Tenete conto che potete anche estendere o ridurre la lunghezza di una campagna selezionando una progressione di PE lenta o veloce. Se scegliete di condurre una campagna con un limite di livello inferiore al 20°, studiate la possibilità di disporre questo limite ad un punto in cui sia comunque conveniente ai personaggi. I livelli dispari sono generalmente migliori di quelli pari, poiché molti incantatori ricevono un nuovo livello di incantesimi ai livelli dispari. Anche i multipli di 5 vanno bene, poiché questi multipli rappresentano l'ultimo livello prima di un nuovo iter di attacco. Fermarsi al 9° livello è una buona scelta, perché permette ai giocatori di conseguire le capacità chiave come ispirare grandezza del bardo, immunità ai veleni del druido, un terzo potere di discendenza dello stregone e *teletrasporto* e *rianimare morti* come incantesimi chiave. Allo stesso modo, il 13° livello funziona bene, dando capacità chiave come la resistenza agli incantesimi del monaco o gli incantesimi come *teletrasporto superiore, desiderio limitato* e *resurrezione*. Regolare un limite di livello inferiore al 20° permette di usare questi limiti in modo elastico: se l'arco di storia della vostra campagna va oltre la pianificazione originale, i vostri giocatori possono continuare a guadagnare livelli e capacità oltre a quello che avevate previsto. Poiché le classi presentate nel Capitolo 3 non hanno regole supplementari oltre al 20° livello, determinare che la campagna finisca al 20° livello richiede grande sincronizzazione e, invariabilmente, una certa manipolazione da parte vostra per assicurarvi che essa si completi prima che i PG abbiano abbastanza PE da avanzare teoricamente al 21° livello.

Oltre il 20° livello

Anche se il Capitolo 3 non descrive cosa accade dopo il 20° livello, questo non vuol dire che non ci siano risorse disponibili se desiderate continuare la vostra campagna fino al 21° livello e oltre. Le regole per un gioco epico come questo esistono in numerosi prodotti compatibili con *Pathfinder GdR*, anche se in molti casi queste regole alternative possono dare dei problemi imprevisti. Per esempio, se il vostro mondo è popolato da creature e nemici che, al limite massimo del loro potere, possono sfidare un personaggio di 20° livello, dove troveranno delle sfide adeguate dei PG di livello epico? Potreste pensare di creare interamente una nuova ambientazione, una basata su piani, pianeti o dimensioni differenti da quello dove i vostri giocatori hanno passato i loro primi 20 livelli e quello è molto faticoso.

Paizo e Wyrd pubblicheranno un giorno delle regole per gestire il gioco in questi regni epici, ma se non volete aspettare o utilizzare altre regole alternative per i livelli epici, potete usare la seguente guida di riferimento per continuare oltre il 20° livello. Tenete conto che questa guida di riferimento non è sufficiente per mantenere il gioco vibrante ed interessante per troppo tempo dopo il 20° livello, ma potrebbe essere utile per quelle campagne che hanno bisogno per esempio di 22 o 23 livelli di esperienza per essere

completatate. Inoltre, potete usare queste regole per creare PNG super potenti da far affrontare ai personaggi.

Punti esperienza: Per guadagnare un livello oltre il 20°, un personaggio deve raddoppiare i punti esperienza necessari per conseguire il livello precedente. Quindi, presupponendo una progressione media, un personaggio di 20° livello ha bisogno di 2.100.000 PE per passare al 21° livello, poiché ha bisogno di 1.050.000 PE per raggiungere il 20° livello dal 19°. Avrebbe bisogno poi di 4.200.000 PE per passare al 22° livello, 8.400.000 PE per il 23° e così via.

Scalare i poteri: Dadi Vita, bonus di attacco base e tiri salvezza continuano ad aumentare allo stesso ritmo oltre il 20° livello, come appropriato per la classe. Si noti che nessun personaggio può avere più di 4 attacchi sul suo bonus di attacco base, e che a lungo andare, la differenza fra tiri salvezza buoni e meno buoni si farà sempre più sentire: oltre il 20° livello, questa differenza diverrà sempre più importante e i personaggi dovranno trovare delle soluzioni per potenziare i loro tiri salvezza meno buoni. Le capacità di classe che hanno un miglioramento progressivo, come la riduzione del danno del barbaro, i talenti bonus e l'addestramento nelle armi del guerriero, punire il male del paladino, o l'attacco furtivo del ladro continuano a progredire al ritmo appropriato.

Incantesimi: Il livello dell'incantatore continua ad aumentare di uno per ogni livello oltre il 20° livello. Ad ogni livello dispari, un incantatore accede ad un nuovo livello di incantesimi, uno sopra il suo livello massimo precedente, guadagnando uno slot incantesimo in quel nuovo livello. Questi slot incantesimo possono essere usati per preparare o lanciare gli incantesimi modificati dai talenti di metamagia o qualsiasi altro incantesimo conosciuto di livello più basso. Ad ogni livello pari, un incantatore guadagna slot incantesimi supplementari uguali al livello di incantesimi più alto che può lanciare. Può suddividere questi nuovi slot come vuole fra quelli a cui ha già accesso.

Per esempio, uno mago di 21° livello guadagna un singolo slot incantesimo di 10° livello, in cui può preparare qualsiasi incantesimo dal 1°al 9° livello, o nel quale può preparare un incantesimo metamagico che risulti in un livello di incantesimo effettivo di 10 (come *evoca mostri IX* esteso, o *disintegrazione* rapida). Al 22° livello guadagna un valore di 10 livelli di incantesimi di nuovi slot incantesimo, e può guadagnare 10 incantesimi al giorno di 1° livello, due incantesimi al giorno di 5° livello, uno di 7° livello ed uno di 3° livello al giorno, o un nuovo incantesimo di 10° livello al giorno. Al 23° livello, guadagna un singolo slot incantesimo di 11° livello e così via.

Gli incantatori che hanno un numero limitato di incantesimi conosciuti (come bardi e stregoni) possono tralasciare i benefici ottenuti (un nuovo livello di incantesimi o un certo numero di slot incantesimo) per quel livello e in cambio imparare due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che possono lanciare. Potreste volere modificare il ritmo di acquisizione di un nuovo livello di incantesimi per quelle classi (come paladini e ranger) che guadagnano incantesimi più lentamente degli altri incantatori.

Multiclasse/classi di prestigio: Il modo più semplice per progredire oltre il 20° livello è quello semplicemente di multiclassare o prendere livelli in una classe di prestigio, nel qual caso si ottengono normalmente tutte le capacità del nuovo livello di classe. Ciò tratta il 20° livello come limite per il livello della classe, ma non come limite per il livello totale del personaggio.

13 Ambiente

Il frenetico mercenario sbucò dal canale di scolo delle fogne sulla strada ed ebbe appena il tempo di gridare 'Correte!' alla folla, prima che la grata e la strada stessa esplodessero dietro di lui. Il ruggente otyugh non aveva esitato di fronte alla stretta uscita e mentre scaraventava via pietre, carri e passanti, il panico dilagò.

Al sicuro nella taverna, Lord Vashden, notando il caos, si rivolse verso la sua gradita ospite, la contessa Lianna. "Questo, mia cara, è il problema con gli avventurieri. Non hanno il buon senso di lasciare i pericoli dove dovrebbero rimanere."

Da deserti senza vita a dungeon irti di trappole, l'ambiente aiuta a definire il mondo. Portandolo alla vita è possibile creare un'esperienza di gioco emozionante e coinvolgente. Questo capitolo contiene le regole per aiutare il GM a definire il mondo di gioco, come dungeon, trappole, terreni e pericoli ambientali.

DUNGEON

Di tutti i luoghi strani che un avventuriero può esplorare, nessuno è più letale di un dungeon. Questi labirinti, pieni di trappole mortali, mostri affamati e tesori meravigliosi, provano ogni abilità dei personaggi. Queste regole si possono applicare a qualsiasi tipo di dungeon, dal relitto di una nave ad un vasto complesso di grotte sotterranee.

Tipi di dungeon

I quattro tipi base di dungeon sono definiti dal loro stato attuale. Molti dungeon sono varianti di questi tipi base o combinazioni di più tipi. Occasionalmente, antichi dungeon vengono usati ripetutamente da nuovi abitanti per scopi diversi.

Struttura in rovina: Un tempo abitato, questo luogo è ora abbandonato (completamente o in parte) dai suoi creatori originari ed è occupato da altre creature. Molte creature sotterranee vanno alla ricerca di costruzioni sotterranee abbandonate in cui stabilire le loro tane. Qualsiasi trappola che possa essere esistita è stata probabilmente già rimossa o attivata, ma è possibile trovare bestie erranti.

Struttura occupata: Questo dungeon viene ancora utilizzato. Delle creature (di solito intelligenti) ancora lo abitano, anche se potrebbero non essere i creatori del dungeon. Una struttura occupata potrebbe essere una casa, una fortezza, un tempio, una miniera attiva, una prigione, un quartier generale. Questo tipo di dungeon è meno probabile che abbia trappole o bestie erranti, e più probabilmente dispone di guardie organizzate, sia stazionarie che di pattuglia. Le trappole e le bestie erranti che si possono incontrare sono spesso sotto il controllo degli occupanti. Le strutture occupate dispongono di arredo adatto agli abitanti, così come decorazioni, riserve di cibo, e la possibilità per gli abitanti di muoversi. Gli abitanti possono disporre anche di un sistema di comunicazione, e quasi sempre controllano almeno un accesso verso l'esterno.

Alcuni dungeon sono parzialmente occupati e parzialmente vuoti o in rovina. In questi casi, gli occupanti di solito non sono gli originari costruttori del luogo, ma bensì un gruppo di creature intelligenti che hanno stabilito la loro base, tana o fortificazione all'interno del dungeon abbandonato.

Riparo sicuro: Quando qualcuno vuole proteggere una cosa, spesso la seppellisce sottoterra. Che l'oggetto che vuole proteggere sia un favoloso tesoro, un artefatto proibito o il cadavere di un uomo importante, questi oggetti di valore vengono posti all'interno di un dungeon e circondati da barriere, trappole e guardiani.

Il dungeon del tipo riparo sicuro è quello che avrà più trappole e meno bestie erranti. Questo tipo di dungeon è normalmente costruito in base alla funzionalità piuttosto che all'aspetto, ma a volte è decorato con statue e pareti dipinte. Ciò avviene in particolare per le tombe di personaggi importanti.

A volte, però, una sala del tesoro o una cripta vengono costruite in modo da ospitare guardiani viventi. Il problema con questa strategia è che bisogna fare qualcosa per tenere in vita le creature tra un tentativo di intrusione e un altro. La magia è di solito la soluzione migliore per rifornire di cibo e acqua queste creature. I costruttori di tombe e sepolcri, di solito, pongono non morti e costrutti, che non hanno bisogno di sostentamento o di riposo, a protezione dei loro dungeon. Le trappole magiche possono attaccare gli intrusi convocando mostri nel dungeon che scompaiono quando terminano il loro compito.

Complesso di caverne naturali: Le caverne sotterranee offrono riparo a qualsiasi tipo di creatura delle profondità. Create naturalmente e collegate da un sistema di passaggi labirintici, queste caverne mancano di qualsiasi parvenza di ordine, logica o decorazioni. Senza alcuna forza intelligente che lo abbia costruito, questo tipo di dungeon è quello che ha minori probabilità di presentare trappole o porte.

Funghi di tutti i tipi vivono nelle caverne, a volte crescendo fino a formare enormi foreste di funghi e vesce. I predatori sotterranei si aggirano per queste foreste, a caccia di coloro che si nutrono di funghi. Alcune varietà di funghi producono un bagliore fosforescente in grado di fornire al complesso di caverne naturali una propria limitata fonte di illuminazione. In altre aree, un incantesimo *luce diurna* o simili effetti magici possono garantire luce a sufficienza per crescita di piante verdi.

Spesso, un complesso di caverne naturali è collegato ad altri tipi di dungeon, essendo stato scoperto quando è stato costruito il dungeon artificiale. Un complesso di caverne può collegare due dungeon indipendenti, producendo a volte uno strano ambiente misto. Un complesso di caverne naturali unito a un altro dungeon, spesso, offre un percorso con cui le creature sotterranee possono raggiungere il dungeon artificiale e popolarlo.

Terreno del dungeon

Le regole seguenti riguardano i terreni di base che si possono trovare in un dungeon.

Pareti

A volte, pareti in mattoni (pietre accatastate una sopra l'altra solitamente, ma non sempre, tenute insieme con la calce) dividono i dungeon in corridoi e stanze. Le pareti dei dungeon possono anche essere scolpite nella nuda roccia, ottenendo così un aspetto scalpellato, oppure possono essere composte di pietra liscia e semplice come si trova nelle caverne naturali.

Tabella 13-1: Pareti

Tipo di parete	Spessore tipico	CD per sfondare	Durezza	Punti ferita[1]	CD per Scalare
Mattoni	30 cm	35	8	90 pf	20
Mattoni, superiore	30 cm	35	8	90 pf	25
Mattoni, rinforzata	30 cm	45	8	180 pf	20
Pietra scolpita	90 cm	50	8	540 pf	25
Pietra grezza	150 cm	65	8	900 pf	15
Ferro	7,5 cm	30	10	90 pf	25
Carta	Spessore carta	1	—	1 pf	30
Legno	15 cm	20	5	60 pf	21
Trattata magicamente[2]	—	+20	×2	×2[3]	—

1 Per sezione di 3 metri per 3 metri.

2 Questo modificatore può essere applicato a qualsiasi altro tipo di parete.

3 O 50 punti ferita addizionali, quale sia maggiore.

Le pareti dei dungeon sono difficili da danneggiare o da sfondare, ma di solito sono facilmente scalabili.

Pareti in mattoni: Il tipo più comune di parete per un dungeon, le pareti in mattoni di solito sono spesse almeno 30 centimetri. Spesso queste antiche pareti presentano fori e fessure, all'interno dei quali possono annidarsi fanghiglie e piccole creature, che aspettano lì le loro prede. Le pareti di mattone sono in grado di bloccare tutti i rumori, tranne quelli più forti. È necessaria una prova di Scalare con CD 20 per muoversi lungo una parete in mattoni.

Pareti in mattoni di qualità superiore: A volte le pareti in mattoni sono costruite meglio (più lisce, con pietre meglio incastrate e meno danneggiate) e occasionalmente queste pareti di qualità superiore sono coperte da calcina o stucco. Queste pareti sono spesso abbellite da dipinti, bassorilievi o altre decorazioni. Le pareti in mattoni di qualità superiore non sono più difficili da danneggiare delle normali pareti in mattoni, ma sono più difficili da scalare (CD 25).

Pareti rinforzate: Queste sono pareti in mattoni con sbarre di ferro su uno o entrambi i lati, o inserite all'interno della parete stessa per rinforzarla. La durezza della parete rinforzata resta la stessa, ma i punti ferita vengono raddoppiati e la CD per la prova di Forza per sfondarla viene incrementata di 10.

Pareti di pietra scolpita: Queste pareti generalmente si trovano in stanze o passaggi scavati nella nuda roccia. La ruvida superficie di una parete scolpita presenta minuscole sporgenze su cui possono crescere funghi e crepe all'interno delle quali possono vivere parassiti, pipistrelli o serpi sotterranee. Quando una parete di questo tipo ha un "altro lato" (la parete separa due stanze in un dungeon), la parete è spessa almeno 90 centimetri; se fosse più sottile rischierebbe di far crollare tutto perché non sarebbe in grado di sostenere il peso della volta di pietra. È necessaria una prova di Scalare con CD 25 per scalare una parete di pietra scolpita.

Pareti di pietra grezza: Queste superfici sono irregolari e raramente piatte. Sono lisce al tocco ma piene di minuscoli buchi, alcove nascoste e sporgenze a varie altezze. Di solito sono bagnate o perlomeno umide, in quanto le caverne naturali sono in genere il prodotto di infiltrazioni d'acqua. Quando una parete di questo tipo ha un "altro lato", la parete è di solito spessa almeno 150 centimetri. È necessaria una prova di Scalare con CD 15 per muoversi lungo una parete di pietra grezza.

Pareti di ferro: Queste pareti sono poste all'interno dei dungeon intorno a luoghi importanti come le sale del tesoro.

Pareti di carta: Le pareti di carta sono l'opposto di quelle di ferro, utilizzate come schermi per impedire la vista ma nulla più.

Pareti di legno: Le pareti di legno si trovano spesso come recenti aggiunte a dungeon più antichi, utilizzate per creare recinti per animali, depositi, o anche solo per dividere una serie di stanze più piccole in una più grande.

Pareti trattate magicamente: Queste pareti sono più forti della media, con una durezza maggiore, con più punti ferita e per sfondarle bisogna superare una CD maggiore. La magia può di solito raddoppiare la durezza e i punti ferita della parete e aggiungere fino a +20 alla sua CD per sfondarla. Una parete trattata magicamente ottiene anche un tiro salvezza contro incantesimi che potrebbero avere effetto su di essa, con il bonus al tiro salvezza pari a 2 + metà del livello dell'incantatore della magia che rinforza la parete. Creare una parete magica richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi e la spesa di 1.500 mo per ogni sezione di 3 per 3 metri.

Pareti con feritoie: Le pareti con feritoie possono essere costruite con qualsiasi materiale resistente, ma sono di solito fatte in mattoni, pietra scolpita o legno. Permettono ai difensori di scagliare frecce o quadrelli da balestra contro gli intrusi restando dietro la relativa protezione di un muro. Gli arcieri dietro alle feritoie godono di una copertura superiore che fornisce loro bonus +8 alla Classe Armatura, bonus +4 ai tiri salvezza su Riflessi e i benefici del privilegio di classe eludere migliorato.

Pavimenti

Così come per le pareti, esistono molti tipi di pavimenti per dungeon.

Lastricato: Come le pareti in mattoni, i pavimenti possono essere composti da pietre incastrate tra loro. Sono di solito piene di fessure e solitamente appena livellate. Fanghiglie e muffe crescono all'interno di queste fessure. In certi casi l'acqua scorre in piccoli scoli attraverso le pietre o forma pozze stagnanti. Il lastricato è il tipo di pavimento più comune nei dungeon.

Lastricato irregolare: Col passare del tempo, alcuni pavimenti possono diventare talmente irregolari da richiedere una prova di Acrobazia con CD 10 per correre o caricare sulla loro superficie. Coloro che falliscono la prova non possono muoversi durante quel round. Pavimenti così pericolosi dovrebbero essere in realtà l'eccezione e non la regola.

Pavimento di pietra scolpita: Ruvidi e irregolari, i pavimenti scolpiti nella pietra sono di solito coperti da pietre smosse, ghiaia, polvere e altri detriti. Una prova di Acrobazia con CD 10 è necessaria per correre o caricare su un simile pavimento. Un fallimento significa che il personaggio può ancora agire, ma non può correre o caricare in quel round.

Pietrisco scarso: Piccoli e sparuti detriti sono presenti a terra. Un pavimento su cui sia presente del pietrisco scarso aggiunge 2 alla CD delle prove di Acrobazia.

Pietrisco denso: Il terreno è ricoperto di detriti di tutte le dimensioni. Entrare in un quadretto ricoperto di pietrisco denso costa 2 quadretti di movimento. Un pavimento cosparso di pietrisco denso aggiunge 5 alla CD delle prove di Acrobazia, e aggiunge 2 alla CD delle prove di Furtività.

Pavimento di pietra liscia: Pavimenti lisci, perfetti e a volte anche levigati si trovano solo nei dungeon creati da costruttori capaci e attenti.

Pavimento di pietra naturale: Il pavimento di una caverna naturale è irregolare quanto le pareti. È difficile che queste caverne presentino ampie superfici piane; è più probabile che i loro pavimenti siano disposti su più livelli. Alcune superfici adiacenti potrebbero variare in elevazione di appena 30 centimetri, cosicché lo spostamento da un punto all'altro non sia più difficile del salire un gradino di una scala, ma in certi punti il pavimento potrebbe scendere o salire di diverse decine di centimetri, obbligando il personaggio a una prova di Scalare per spostarsi da una superficie a un'altra. A meno che non ci sia un percorso scavato dal tempo o ben battuto, sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in uno spazio con pavimento di pietra naturale, e la CD delle prove di Acrobazia è aumentata di 5. La carica e la corsa in questi ambienti sono impossibili, tranne che sui percorsi in questione.

Scivoloso: Acqua, ghiaccio, melma o sangue possono rendere qualunque pavimento descritto in questa sezione più insidioso. I pavimenti scivolosi aumentano la CD delle prove di Acrobazia di 5.

Grata: Una grata spesso copre una fossa o una zona al di sotto del pavimento principale. Le grate sono di solito costruite in ferro, ma quelle più grosse potrebbero essere anche fatte di tronchi d'albero rinforzati. Molte grate hanno cardini che permettono l'accesso alla zona sottostante (queste grate possono essere chiuse a chiave come una porta), mentre altre sono fisse e create per non poter essere spostate. Una tipica grata di ferro spessa 2,5 centimetri ha 25 punti ferita, durezza 10, e CD 27 per sfondarla o smuoverla.

Sporgenze: Le sporgenze permettono alle creature di camminare al di sopra di un'area sottostante. Spesso sono disposte intorno a fosse, lungo il corso di fiumi sotterranei, come balconate che circondano un'ampia stanza oppure forniscono una posizione dalla quale gli arcieri possono appostarsi per attaccare i nemici dall'alto. Le sporgenze strette (di ampiezza inferiore a 30 centimetri) richiedono a coloro che vi si muovono sopra delle prove di Acrobazia. Un fallimento implica che il personaggio che si stava muovendo cade dalla sporgenza. A volte le sporgenze hanno una ringhiera. In questi casi i personaggi ottengono bonus di circostanza +5 alle prove di Acrobazia per muoversi lungo la sporgenza. Un personaggio vicino alla ringhiera ha bonus di circostanza +2 alla propria prova contrapposta di Forza per evitare di essere spinto giù dalla sporgenza.

Le sporgenze a volte possono anche essere delimitate da balaustre alte 60-90 centimetri. Simili muri forniscono copertura da aggressori entro 9 metri dall'altro lato del muro, ammesso che il bersaglio sia più vicino alla balaustra di chi attacca.

Pavimenti trasparenti: I pavimenti trasparenti, fatti di vetro rinforzato o di materiali magici (o addirittura da un *muro di forza*), permettono di osservare un ambiente pericoloso dall'alto. I pavimenti trasparenti sono di solito posti al di sopra di pozze di lava, arene, tane di mostri e stanze di tortura. Possono essere usati dai difensori per sorvegliare un'area.

Pavimenti scorrevoli: Un pavimento scorrevole è un tipo di botola, creato per essere spostato e rivelare qualcosa che si trova al di sotto. In genere un pavimento scorrevole si muove tanto lentamente che chiunque vi si trovi sopra può evitare di cadere nell'apertura, purché abbia spazio per spostarsi. Se un pavimento di questo tipo scorre tanto velocemente che c'è la possibilità che un personaggio cada in quello che si trova sotto di esso (lance acuminate, una vasca con olio bollente, o una polla infestata da squali) allora è una trappola.

Pavimenti trappola: Questi pavimenti sono stati progettati per diventare di colpo pericolosi. Con l'applicazione della giusta quantità di peso o l'azionamento di una leva nelle vicinanze, spuntoni sbucano dal pavimento, fiammate o sbuffi di vapore partono da fori nascosti, o l'intero pavimento si muove. Questi strani pavimenti si trovano di solito dentro alle arene, progettati per rendere i combattimenti più appassionanti e letali. Questo tipo di pavimento è costruito nello stesso modo di una trappola.

Tabella 13-2: Porte

Tipo di porta	Spessore tipico	Durezza	Punti ferita	CD per sfondare Bloccata	CD per sfondare Chiusa a chiave
Legno semplice	2,5 cm	5	10 pf	13	15
Legno buono	3,75 cm	5	15 pf	16	18
Legno robusto	5 cm	5	20 pf	23	25
Pietra	10 cm	8	60 pf	28	28
Ferro	5 cm	10	60 pf	28	28
Saracinesca di legno	7,5 cm	5	30 pf	25*	25*
Saracinesca di ferro	5 cm	10	60 pf	25*	25*
Serratura	—	15	30 pf	—	—
Cardini	—	10	30 pf	—	—

* CD per sollevare. Usate la voce appropriata di porta per sfondare.

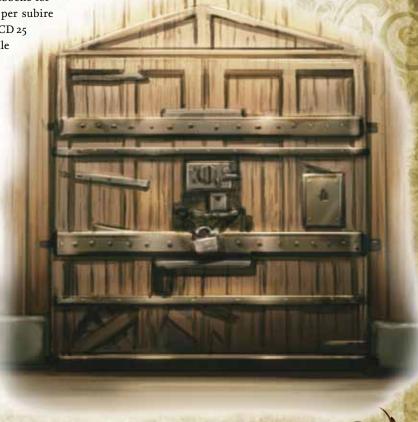
Porte

Le porte all'interno dei dungeon sono ben più che semplici entrate o uscite. Spesso possono essere dei veri e propri incontri. Le porte dei dungeon si presentano in tre tipi basilari: di legno, di pietra e di ferro.

Porte di legno: Costruite con spesse assi inchiodate, a volte rinforzate con sbarre di ferro (poste anche per impedire le deformazioni prodotte dall'umidità dei dungeon), quelle di legno sono il tipo più comune di porta. Le porte di legno variano per durezza: possono essere semplici, buone o robuste. Le porte semplici (CD 15 per sfondarle) non sono progettate per tenere alla larga assalitori motivati. Le porte di buona fattura (CD 18 per sfondarle), sebbene forti e resistenti, non sono comunque progettate per subire una grande quantità di danni. Le porte robuste (CD 25 per sfondarle) sono rivestite in ferro e sono delle barriere discretamente resistenti contro coloro che cerchino di oltrepassarle. Cardini di ferro sorreggono la porta, e di solito un anello circolare posto al centro serve ad aprirla. A volte, al posto di un anello, una porta dispone di una sbarra di ferro su uno o entrambi i lati che funziona come maniglia. Nei dungeon abitati queste porte sono di solito ben tenute (non bloccate) e non chiuse a chiave, anche se le zone importanti probabilmente saranno chiuse a chiave.

Porte di pietra: Costruite da blocchi di pietra solida, queste porte pesanti e poco maneggevoli sono spesso pensate in modo da ruotare su se stesse quando vengono aperte, anche se i nani e altri abili artigiani sono in grado di costruire cardini forti abbastanza da sostenere il peso di una porta di pietra. Le porte segrete nascoste lungo una parete di pietra sono solitamente di pietra. Altrimenti, le porte di questo tipo sono studiate per diventare esistenti barriere che proteggono qualsiasi cosa si trovi al di là di esse. Di conseguenza si trovano spesso chiuse a chiave o sbarrate.

Porte di ferro: Arrugginite ma resistenti, le porte di ferro in un dungeon sono dotate di cardini come quelle di legno. Queste porte sono le porte più resistenti del tipo non magico. Sono di solito chiuse a chiave o sbarrate.

Sfondare: Le porte dei dungeon possono essere chiuse a chiave, munite di trappole, rinforzate, sbarrate, sigillate magicamente o, a volte, semplicemente bloccate. Tutti, ad eccezione dei personaggi più deboli, riusciranno a buttar giù una

porta con un pesante attrezzo come un maglio, e numerosi incantesimi e oggetti magici possono offrire ai personaggi un modo facile per superare una porta chiusa.

Per determinare i tentativi di fare letteralmente a pezzi una porta con un'arma tagliente o contundente, si devono utilizzare la durezza e i punti ferita indicati nella Tabella 13–2. Quando si deve assegnare una CD ai tentativi di buttar giù una porta, bisogna usare le seguenti linee guida.

CD 10 o inferiore: Una porta che chiunque può sfondare.

CD 11–15: Una porta che una persona forte dovrebbe sfondare con un solo tentativo, e che una persona di forza media potrebbe avere qualche speranza di abbattere in un solo colpo.

CD 16–20: Una porta che praticamente chiunque potrebbe sfondare, avendo a disposizione il tempo necessario.

CD 21–25: Una porta che solo una persona forte o molto forte ha una speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.

CD 26 o superiore: Una porta che solo una persona dotata di una forza eccezionale può avere una qualche speranza di sfondare.

Serrature: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse a chiave e così torna utile l'abilità Disattivare Congegni. Le serrature sono di solito costruite sulle porte, sul bordo opposto ai cardini o dritte nel centro della porta. Le serrature costruite dentro le porte di solito controllano una sbarra di ferro che si estende dalla porta dentro il muro che la sostiene, o una sbarra di ferro o di legno massiccio scorrevole che si prolunga dietro tutta la porta. Al contrario, i lucchetti non sono costruiti dentro la porta ma di solito scorrono tra due anelli, uno sulla porta e uno sul muro. Serrature più complesse, come quelle a combinazione o quelle ad enigma, sono di solito costruite dentro la porta stessa. Siccome queste serrature senza chiave sono più grandi e complesse, di solito si trovano solo sulle porte resistenti (robuste porte di legno, di pietra o di ferro).

La CD per scassinare una serratura con una prova di Disattivare Congegni spesso ricade tra 20 e 30, anche se esistono serrature con CD maggiori o inferiori. Una porta può disporre di più di una serratura, ognuna delle quali da aprire separatamente. Le serrature sono spesso dotate di trappole, di solito aghi avvelenati che scattano all'infuori per pungere le dita del ladro.

Spaccare una serratura è a volte più rapido che sfondare l'intera porta. Se un PG vuole colpire una serratura con un'arma, si deve considerare la tipica serratura come se fosse dotata di durezza 15 e con 30 punti ferita. Una serratura può essere spaccata solo se può essere colpita senza dover attaccare anche la porta, il che significa che le serrature costruite dentro le porte sono inattaccabili in questa maniera. Non bisogna dimenticare che in un dungeon occupato, per ogni porta con serratura esiste da qualche parte una chiave.

Una porta speciale potrebbe avere una serratura senza chiave, ma che richiede che venga indovinata la giusta combinazione delle leve vicine o vengano premuti nell'ordine corretto i simboli su un pannello per riuscire ad aprirla.

Porte bloccate: I dungeon sono spesso luoghi umidi, e in alcuni casi le porte rimangono bloccate, in modo particolare se sono fatte di legno. Di solito si suppone che all'incirca il 10% delle porte di legno e il 5% delle altre porte siano bloccate. Questi valori possono essere raddoppiati (al 20% e 10% rispettivamente) nel caso di dungeon da tempo abbandonati o trascurati.

Porte sbarrate: Quando un personaggio cerca di sfondare una porta sbarrata, è la qualità della sbarra che fa la differenza, non il materiale della porta in sé. Sfondare una porta chiusa da una sbarra di legno richiede una prova di Forza con CD 25, e la CD sale a 30 nel caso di una sbarra metallica. I personaggi possono attaccare la porta e distruggerla, lasciando la sbarra appesa nel passaggio sgombro.

Sigilli magici: Incantesimi come *serratura arcana* possono rendere ostico l'attraversamento di una porta. Una porta su cui è stato lanciato *serratura arcana* si considera chiusa anche se non ha fisicamente una serratura. È necessario un incantesimo *scassinare*, un *dissolvi magie* oppure una prova riuscita di Forza per oltrepassare una porta chiusa in questo modo.

Cardini: La maggior parte delle porte è dotata di cardini. Ovviamente le porte scorrevoli non lo sono (queste sono piuttosto dotate di solchi sul pavimento, che permettono loro di scorrere a lato con facilità).

Cardini standard: Questi cardini sono di metallo e tengono unita la porta al suo sostegno o alla parete. Ricordarsi che la porta si apre verso il lato dove si trovano i cardini (quindi se i cardini sono dal lato dei PG, la porta si aprirà verso di loro; altrimenti si aprirà verso l'altra direzione). Gli avventurieri possono rimuovere i cardini uno alla volta superando varie prove di Disattivare Congegni (solo se, naturalmente, sono davanti al lato della porta su cui si trovano i cardini). Una simile azione ha una CD di 20, in quanto molti dei cardini sono arrugginiti o bloccati. Spaccare un cardine è difficile. La maggior parte ha durezza 10 e 30 punti ferita. La CD per spaccare un cardine è la stessa che serve per abbattere la porta.

Cardini a inserimento: Questi cardini sono molto più complessi e si trovano solo in zone di eccellente costruzione. Questi cardini sono costruiti dentro la parete e permettono alla porta di aprirsi in entrambe le direzioni. I PG non possono raggiungere i cardini per rimuoverli a meno che non sfondino il sostegno della porta o la parete. I cardini a inserimento si trovano di solito sulle porte di pietra, ma a volte si vedono anche su porte di legno o di ferro.

Perni: I perni non sono veri cardini, ma semplici pioli che si protendono dal lato superiore e inferiore della porta e si infilano dentro i buchi nel suo sostegno, permettendole di girare. I vantaggi dei perni è che non possono essere rimossi come i cardini e che sono facili da realizzare. Lo svantaggio

è che siccome la porta gira sul suo centro di gravità (di solito nel mezzo), nulla più grosso di metà dell'ampiezza della porta vi può passare attraverso. Le porte dotate di perni sono di solito di pietra e spesso anche abbastanza larghe per ovviare allo svantaggio. Un'altra soluzione è quella di piazzare il perno verso un'estremità e fare la porta più spessa da quella parte e più sottile dall'altra, in modo che si apra più o meno come una porta normale. Le porte segrete all'interno di muri spesso ruotano, in quanto la mancanza di cardini rende più facile occultare la presenza della porta. I perni permettono anche a oggetti come una libreria di essere usati come porte segrete.

Porte segrete: Camuffata da comune porzione di muro (o di pavimento o di soffitto), da libreria, da focolare, da fontana, una porta segreta porta ad un passaggio segreto oppure ad una stanza. Qualcuno che stia esaminando la zona può trovare una porta segreta (se ne esiste una) con una prova riuscita di Percezione (con CD 20 per una porta segreta comune e CD 30 per una porta molto ben nascosta). Bisogna ricordare che gli elfi hanno la possibilità di trovare le porte segrete semplicemente guardando per caso la zona. Molte porte segrete richiedono un metodo speciale per essere aperte, come un bottone nascosto o una piastra a pressione. Le porte segrete possono aprirsi come porte comuni, girare su un perno, scorrere, sprofondare, sollevarsi o anche calare come un ponte levatoio. Un costruttore potrebbe piazzare una porta segreta molto bassa vicino al pavimento oppure molto in alto su un muro, in modo da rendere più difficile sia il rinvenimento che l'utilizzo della porta. Maghi e stregoni dispongono di un incantesimo, *porta in fase*, che permette loro di creare una porta segreta magica che solo loro possono usare.

Porte magiche: Incantata dal costruttore originario, una porta può apostrofare gli esploratori invitandoli a non proseguire. Potrebbe essere protetta dai danni, con una durezza maggiore o un numero maggiore di punti ferita, oltre che un bonus al tiro salvezza migliorato contro incantesimi di *disintegrazione* e simili. Una porta magica potrebbe non condurre allo spazio che si trova dietro di essa, ma essere in realtà un portale verso un luogo molto distante o addirittura verso un altro piano di esistenza. Altre porte magiche potrebbero aver bisogno di una parola d'ordine o di chiavi speciali per aprirsi.

Saracinesche: Queste porte speciali sono fatte con aste di ferro o di spesso legno rinforzato che calano da un recesso nella parte superiore di un arco. A volte una saracinesca dispone di barre orizzontali a formare una griglia, altre volte no. Sollevate di solito con un argano o simile macchinario, le saracinesche possono esser fatte scendere in fretta, e le sbarre terminano in punte per scoraggiare chiunque dal passarci sotto (o dal tentare di attraversarle in corsa mentre calano). Una volta scesa, una saracinesca si chiude, a meno che non sia così grande che nessuna persona normale sarebbe in grado di sollevarla. In ogni caso, sollevare una tipica saracinesca richiede una prova di Forza con CD 25.

Pareti, porte e incantesimi di individuazione

Le pareti di pietra, di ferro e le porte di ferro sono generalmente sufficientemente spessi da bloccare la maggior parte degli incantesimi di individuazione, come *individuazione dei pensieri*. Le pareti di legno, le porte di legno e di pietra in genere non sono sufficientemente spesse da fare altrettanto. Tuttavia, una porta segreta di pietra costruita in un muro e spessa come il muro stesso (almeno 30 centimetri) bloccherà la maggior parte degli incantesimi di individuazione.

Scale

Il metodo più tradizionale per collegare differenti livelli di un dungeon è attraverso le scale. Un personaggio può salire o scendere una scala come parte del suo movimento senza penalità ma non può correre. Aumentate la CD di qualsiasi prova di Acrobazia effettuate su una scala di 4. Alcune scale, particolarmente ripide, vengono trattate come terreno difficile.

Crolli e cedimenti (GS 8)

I crolli e i cedimenti nei tunnel sono estremamente pericolosi. Non solo gli esploratori di dungeon corrono il rischio di essere schiacciati da tonnellate di pietra, ma anche, qualora dovessero sopravvivere, di rimanere bloccati sotto un mucchio di detriti o di essere impossibilitati a raggiungere un'uscita. Un crollo seppellisce chiunque si trovi nel mezzo della zona sepolta, e quindi i detriti che rotolano via infliggeranno danni a tutti coloro che si trovano nelle zone periferiche alla zona sepolta. Un tipico corridoio soggetto a un crollo potrebbe disporre di una zona sepolta con raggio di 4,5 metri e una zona di scorrimento con raggio di 3 metri all'estremità di quella sepolta. Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova di Conoscenze (ingegneria) con CD 20 o Artigianato (lavori in muratura) con CD 20. Da non dimenticare che le prove di Artigianato possono essere effettuate senza addestramento come prove di Intelligenza. Un nano può effettuare questa prova semplicemente passando a 3 metri da un soffitto pericolante.

Un soffitto pericolante può crollare sotto l'impatto di una grossa forza. Un personaggio può provocare un crollo distruggendo la metà dei pilastri che reggono il soffitto.

I personaggi che si trovano nella zona sepolta subiscono 8d6 danni, o danni dimezzati se superano un tiro salvezza su Riflessi con CD 15. A quel punto sono sepolti. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un tiro salvezza su Riflessi con CD 15. I personaggi che si trovano nella zona di scorrimento, sono anch'essi sepolti, se falliscono il tiro salvezza.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali per ogni minuto che rimangono sotto le macerie. Se un personaggio in queste condizioni cade privo di sensi, deve effettuare una prova di Costituzione con CD 15. Se il personaggio fallisce la prova, inizia a subire 1d6 danni letali al minuto fino a quando non viene liberato o muore.

I personaggi che non sono stati sepolti possono estrarre i loro compagni da sotto le macerie. In 1 minuto, usando solo le mani, un personaggio può spostare una quantità di roccia e detriti pari a cinque volte il proprio limite di carico pesante. La quantità di roccia smossa che riempie un'area di 1,5 metri per 1,5 metri pesa all'incirca 1 tonnellata (1.000 kg). Equipaggiato con gli strumenti adatti, come un piccone, un piede di porco, o una pala, uno scavatore può impiegare la metà del tempo che impiegherebbe facendolo a mano. Si potrebbe anche concedere a un personaggio sepolto di liberarsi da solo superando una prova di Forza con CD 25.

Fanghiglie, muffe e funghi

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano. Per quanto riguarda incantesimi e altri effetti speciali, tutte le fanghiglie, le muffe e i funghi sono considerati vegetali. Come le trappole, le fanghiglie e le muffe pericolose sono dotate di un GS, e i personaggi guadagnano punti esperienza per averle incontrate.

Una lucida melma organica ricopre qualsiasi cosa che rimanga troppo tempo immersa nell'oscurità e nell'umidità dei dungeon. Questo tipo di fanghiglia, benché possa essere repellente, non è pericoloso. Le muffe e i funghi abbondano nei luoghi bui, freddi e umidi. Sebbene alcuni siano innocui quanto le normali fanghiglie dei dungeon, altri sono alquanto pericolosi. Funghi commestibili, vesce, lieviti, muffe e altri tipi di funghi fibrosi, bulbosi o intere distese di spore fungine possono essere rinvenuti nella maggior parte dei dungeon. Di solito sono innocui e spesso sono anche commestibili (anche se la maggior parte è poco invitante o ha uno strano sapore).

Boleto stridente: Questi funghi viola di grandezza umana emettono un suono penetrante che dura 1d3 round ogni volta che c'è un movimento o una sorgente di luce entro 3 metri. Questo grido rende impossibile sentire altri suoni o rumori entro 1,5 metri. Il suono attira le creature nelle vicinanze che sono disposte ad investigare. Alcune creature che vivono vicino ai boleti stridenti hanno imparato che il rumore significa molto spesso cibo.

Fanghiglia verde (GS 4): Questo pericolo dei dungeon è una varietà insidiosa della normale fanghiglia. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici che vi entrano in contatto, ed è addirittura capace di dissolvere i metalli. Di un verde splendente, bagnata e appiccicosa, si distribuisce a chiazze su pareti, pavimenti

e soffitti e si riproduce consumando materiale organico. Si lascia cadere dalle pareti e dai soffitti quando individua del movimento (e possibile nutrimento) sotto di sé.

Un singolo quadretto di 1,5 metri di fanghiglia verde infligge 1d6 danni alla Costituzione per ogni round in cui divora la carne. Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere asportata da una creatura (con la probabile distruzione dell'oggetto utilizzato per asportarla), ma dopo il primo round deve essere congelata, bruciata o tagliata (infliggendo danni anche alla sua vittima) per essere rimossa. Tutto ciò che infligge danni da fuoco o da freddo, la luce solare o un incantesimo *rimuovi malattia* distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Nel caso di legno o metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la pietra.

Muffa gialla (GS 6): Se disturbata, un quadretto di 1,5 metri di questo tipo di muffa rilascia una nube di spore velenose. Tutti coloro entro 3 metri dalla muffa devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 o subiscono 1d3 danni a Costituzione. Un altro tiro salvezza su Tempra con CD 15 è necessario una volta per round per i successivi 5 round o per evitare di subire altri 1d3 danni a Costituzione. Un tiro salvezza riuscito blocca questo effetto. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte.

Muffa marrone (GS 2): La muffa marrone si nutre di calore, estraendolo da tutto ciò che la circonda. Di solito si presenta in chiazze con diametro di 1,5 metri, e la temperatura attorno alla muffa risulta sempre fredda in un raggio di 9 metri. Le creature viventi entro 1,5 metri da essa subiscono 3d6 danni non letali da freddo. Se viene portata una fonte di fuoco entro 1,5 metri, la muffa marrone raddoppia immediatamente le proprie dimensioni. I danni da freddo, come quelli inflitti da un *cono di freddo*, la distruggono all'istante.

Fungo fosforescente: Questo strano fungo sotterraneo emana una debole luminescenza violacea che illumina le caverne e i passaggi sotterranei come una candela. Rare macchie di questo fungo illuminano come una torcia.

Trappole

Le trappole sono un pericolo comune nei dungeon. Da sbuffi di vapore bollente a raffiche di dardi avvelenati, le trappole possono servire a proteggere tesori o ad impedire agli intrusi di procedere.

Elementi di una trappola

Tutte le trappole, meccaniche o magiche, sono definite da queste peculiarità: GS, tipo, CD di Percezione, CD di Disattivare Congegni, attivatore, ripristino ed effetti. Alcune trappole potrebbero anche includere elementi opzionali, quali i veleni o un tipo di aggiramento. Queste caratteristiche sono descritte sotto.

Tipo

Una trappola può essere di natura meccanica o magica.

Meccaniche: I dungeon sono spesso dotati di letali trappole meccaniche (non magiche). Una trappola viene di solito definita dalla sua posizione e dal meccanismo di attivazione, quanto è difficile notarla prima che venga attivata, quanti danni è in grado di infliggere, e dal fatto o meno che gli eroi possano compiere un tiro salvezza per mitigarne gli effetti. Le trappole che utilizzano frecce, lame affilate e altre armi, effettuano normali tiri per colpire, con un bonus di attacco specifico che dipende dal tipo di trappola. Si può costruire una trappola meccanica utilizzando con successo l'abilità Artigianato (costruire trappole). (Vedi Progettare una trappola più avanti e la descrizione dell'abilità al Capitolo 4).

Le creature che superano una prova di Percezione possono individuare una trappola meccanica prima che venga attivata. La CD della prova dipende dalla trappola stessa. In genere il successo indica che la creatura ha individuato il meccanismo di attivazione della trappola, come piastre a pressione, meccanismi collegati a porte e altri tipi di attivazioni insolite. Superare la prova di 5 punti o più fornisce anche alcune indicazioni su quello che la trappola è predisposta a fare.

Magica: Ci sono molti incantesimi che possono essere utilizzati per realizzare trappole pericolose. A meno che la descrizione dell'incantesimo o dell'oggetto non specifichi altrimenti, è consigliabile tenere conto dei seguenti punti.

- Una prova riuscita di Percezione (CD 25 + livello dell'incantesimo) permette di individuare una trappola magica prima che scatti.
- Le trappole magiche concedono un tiro salvezza per evitarne gli effetti (CD 10 + livello dell'incantesimo × 1,5).
- Le trappole magiche possono essere disarmate da un personaggio con il privilegio di classe di scoprire trappole che superi una prova di Disattivare Congegni (CD 25 + livello dell'incantesimo). Gli altri personaggi non hanno possibilità di disarmare una trappola magica.

Le trappole magiche sono a loro volta suddivise in trappole a incantesimo e trappole a congegno magico. Le trappole a congegno magico sprigionano degli effetti magici una volta attivate, proprio come le bacchette, le verghe, gli anelli e gli altri oggetti magici. Per creare una trappola a congegno magico è necessario il talento Creare Oggetti Meravigliosi.

Le trappole a incantesimo non sono altro che incantesimi utilizzati come trappole. Per creare una trappola a incantesimo sono necessari i servigi di un personaggio che sia in grado di lanciare l'incantesimo o gli incantesimi richiesti, che normalmente è il personaggio stesso che crea la trappola, oppure un PNG incantatore assunto a tale scopo.

CD di Percezione e Disattivare Congegni

Il costruttore prestabilisce le CD delle prove di Percezione e di Disattivare Congegni per le trappole meccaniche. Per le

trappole magiche, i valori delle CD dipendono dall'incantesimo di livello più alto tra quelli lanciati.

Trappola meccanica: Tutte le prove di Percezione e di Disattivare Congegni hanno una CD base di 20. Aumentare o diminuire una o entrambe le CD modifica il GS della trappola (Tabella 13–3).

Trappola magica: Tutte le prove di Percezione e di Disattivare Congegni hanno una CD base di 25 + il livello dell'incantesimo di più alto livello tra quelli lanciati. Soltanto i personaggi con il privilegio di classe scoprire trappole possono effettuare una prova di Disattivare Congegni su una trappola magica.

Attivatore

L'attivatore è il meccanismo che definisce le condizioni che fanno scattare la trappola.

Posizione: Un meccanismo basato sulla posizione fa scattare la trappola quando qualcuno si trova in un quadretto predefinito.

Prossimità: Questo meccanismo fa scattare la trappola quando una creatura si avvicina ad una distanza prestabilita. L'attivatore di prossimità si differenzia da quello di posizione poiché non è necessario che la creatura si trovi in un quadretto predefinito. Le creature in volo possono far scattare una trappola di prossimità ma non quelle con un meccanismo di posizione. Gli attivatori di prossimità meccanici sono estremamente sensibili al minimo spostamento d'aria. Pertanto, le trappole di prossimità sono particolarmente indicate in quei luoghi come le cripte, dove l'aria è solitamente stagnante. L'attivatore di prossimità usato più spesso nelle trappole a congegno magico è l'incantesimo *allarme*. Diversamente da quando l'incantesimo viene lanciato, un incantesimo *allarme* usato come attivatore non può avere un'area più grande dell'area che la trappola deve proteggere.

Alcune trappole a congegno magico hanno attivatori di prossimità speciali che reagiscono all'avvicinarsi di specifici tipi di creature. Ad esempio, un incantesimo *individuazione del bene* può servire come attivatore di prossimità per un altare malvagio, facendo scattare la trappola solo se una creatura di allineamento buono si avvicina abbastanza ad esso.

Sonoro: Questo attivatore magico fa scattare la trappola quando viene individuato un suono. L'attivatore sonoro funziona come un orecchio dotato di bonus +15 alle prove di Percezione. È bene notare che questo tipo di attivatore viene ingannato da prove riuscite di Furtività, *silenzio* magico o altri effetti che bloccano l'udito. Una trappola con attivatore sonoro richiede il lancio di *chiaroudienza* come parte della sua costruzione.

Visivo: Questo attivatore magico funziona come un occhio, facendo scattare la trappola quando "vede" qualcosa. Per aggiungere un attivatore visivo, il personaggio deve lanciare *chiaroveggenza*, *occhio arcano*, oppure *visione del vero* durante la costruzione della trappola. Il raggio visivo e il bonus alle prove di Percezione dipendono dall'incantesimo scelto, come mostrato nella tabella seguente.

Incantesimo	Raggio visivo	Bonus di Percezione
chiaroveggenza	Un luogo prestabilito	+15
occhio arcano	Linea di visuale (illimitata)	+20
visione del vero	Linea di visuale (fino a 36 m)	+30

Per permettere alla trappola di "vedere" nell'oscurità, il personaggio deve lanciare *visione del vero* oppure lanciare *scurovisione* sulla trappola (*scurovisione* limita a 18 metri la linea di visuale della trappola al buio). Se l'invisibilità, i camuffamenti o le illusioni possono ingannare l'incantesimo lanciato, allora ingannano anche l'attivatore visivo.

Contatto: In genere, l'attivatore a contatto, che fa scattare la trappola quando viene toccata, è quello più facile da costruire. Questo attivatore può essere o meno integrato con il dispositivo che infligge il danno. Si può creare un attivatore a contatto magico aggiungendo *allarme* alla trappola e riducendo l'area di effetto fino a selezionare solo il punto di attivazione.

A tempo: Questo attivatore fa scattare la trappola ad intervalli di tempo prestabiliti.

Incantesimo: Tutte le trappole ad incantesimo sono dotate di questo tipo di attivatore. La descrizione degli incantesimi spiegano le modalità di attivazione delle trappole ad attivazione di incantesimo.

Durata

A meno che non sia indicato diversamente, la maggior parte delle trappole ha durata istantanea; una volta attivate, non ci sono altri effetti e terminano di funzionare. Alcune trappole hanno una durata misurata in round. Alcune trappole continuano ad avere gli effetti indicati ad ogni round all'inizio dell'ordine di iniziativa (o quando sono state attivate, se questo è avvenuto durante un combattimento).

Ripristino

Il ripristino di una trappola è l'insieme di condizioni per cui una trappola viene riattivata, pronta a scattare di nuovo. Solitamente per ripristinare una trappola occorre un minuto. Per una trappola con un metodo di ripristino più complicato, il tempo ed il lavoro richiesti potrebbero aumentare.

Irripristinabile: A meno di ricostruire la trappola, non c'è modo di farla scattare più di una volta. Le trappole ad incantesimo non permettono alcun tipo di ripristino.

Riparabile: La trappola può funzionare di nuovo, ma deve essere riparata. Riparare una trappola meccanica richiede una prova di Artigianato (costruire trappole) con una CD pari a quella necessaria per costruirla. Il costo dei materiali grezzi è un quinto del prezzo di mercato della trappola. Per calcolare il tempo necessario a riparare una trappola si deve calcolare il tempo necessario per costruirla, ma utilizzare il costo delle materie prime invece del prezzo di mercato della trappola.

Manuale: Per risistemare la trappola è necessario che qualcuno rimetta le parti al loro posto. È il meccanismo di ripristino più comune tra le trappole meccaniche.

Automatico: La trappola si ripristina da sé dopo essere scattata ad un intervallo di tempo prestabilito.

Aggiramento (elemento opzionale)

Se un personaggio prevede di dover passare nei pressi della trappola che ha costruito o piazzato, è buona norma costruire un meccanismo di aggiramento che permetta di disarmare temporaneamente la trappola. Gli aggiramenti, in genere, sono abbinati alle trappole meccaniche; le trappole ad incantesimo, invece, consentono di specificare delle condizioni intrinseche che permettono all'incantatore di aggirarle.

Serratura: Una serratura di aggiramento può essere aperta con una prova di Disattivare Congegni con CD 30.

Leva nascosta: Una leva nascosta può essere trovata con una prova di Percezione con CD 25.

Serratura nascosta: Una serratura di aggiramento nascosta combina le peculiarità dei precedenti elementi: può essere trovata con una prova di Percezione con CD 25 e aperta con una prova di Disattivare Congegni con CD 30.

Effetto

Gli effetti di una trappola sono ciò che accade a chi la fa scattare. In genere, la trappola infligge danni o sprigiona gli effetti di un incantesimo, ma alcune trappole hanno effetti speciali. Una trappola, di norma, effettua un tiro per colpire o dà diritto ad un tiro salvezza per essere evitata. A volte una trappola utilizza entrambe queste opzioni, altre volte nessuna (vedi Infallibile).

Fosse: Le fosse (coperte o scoperte) sono delle buche all'interno delle quali possono cadere i personaggi e subire danni da caduta. Una fossa non deve effettuare un tiro per colpire, ma superare un tiro salvezza su Riflessi (CD prestabilita dal costruttore) consente di non caderci dentro. Anche le altre trappole meccaniche che danno diritto ad un tiro salvezza rientrano in questa categoria. Cadere in una fossa infligge 1d6 danni per ogni 3 metri di profondità della fossa.

Le fosse presenti nei dungeon possono essere ripartite in tre categorie diverse: scoperte, coperte e baratri. Si possono oltrepassare fosse e baratri con un uso attento di Acrobazia o attraverso vari metodi magici.

Le fosse scoperte servono principalmente a impedire agli intrusi di avanzare verso una direzione, anche se possono provocare guai seri a quegli avventurieri che avanzano al

buio, e possono rendere un combattimento in mischia nelle vicinanze assai più complicato.

Le fosse coperte sono assai più pericolose. Possono essere individuate con una prova di Percezione con CD 20, ma soltanto se i personaggi esaminano attentamente l'area prima di attraversarla. Un personaggio che non riesce a individuare una fossa coperta ha diritto a un tiro salvezza su Riflessi con CD 20 per evitare di caderci dentro. Tuttavia, se stava correndo o se camminava senza guardare, non ha diritto ad alcun tiro salvezza, e cade nella fossa automaticamente.

Una trappola può essere coperta semplicemente da un cumulo di oggetti (paglia, foglie, rametti, detriti), da un tappeto, oppure da una botola vera e propria costruita per apparire come una normale parte del pavimento. Tale botola solitamente si apre quando su di essa viene esercitato un peso sufficiente a farla scattare (di solito tra i 25 e i 40 kg). I costruttori di trappole più infidi a volte costruiscono botole che si richiudono subito dopo essere state aperte, per essere pronte a scattare su una nuova vittima. La botola potrebbe richiudersi a chiave una volta scattata, lasciando il personaggio intrappolato incolume, ma prigioniero a tutti gli effetti. Aprire una botola simile ha una difficoltà simile a quella richiesta per aprire una porta normale (sempre che il personaggio in questione riesca a raggiungerla) ed è necessaria una prova di Forza con CD 13 per tenere aperta una porta che si chiude a scatto.

Le fosse spesso contengono qualcosa di più pericoloso del duro pavimento sul fondo. Un costruttore di trappole potrebbe collocarvi spuntoni, mostri, pozze d'acido o di lava, o perfino dell'acqua (considerato che anche una vittima in grado di nuotare prima o poi si stancherà e affogherà, se intrappolata a lungo). Per spuntoni e altri elementi vedi più avanti "Altre peculiarità delle trappole".

A volte nelle fosse vivono dei mostri. Qualsiasi mostro in grado di entrare nella fossa potrebbe essere stato collocato là dentro dall'ideatore del dungeon, o potrebbe semplicemente esservi caduto per caso senza riuscire ad arrampicarsi fuori.

Una trappola secondaria, meccanica o magica, all'interno di una fossa, può rivelarsi particolarmente letale. Se attivata da una vittima caduta nella fossa, la trappola secondaria attacca il personaggio già ferito quando meno se lo aspetta.

Trappole con attacco a distanza: Queste trappole scagliano dardi, frecce, lance e simili contro chiunque le abbia fatte scattare. Il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola. Una trappola con attacco a distanza può essere preparata per simulare gli effetti di un arco composito con un alto valore di Forza; che fornisce alla trappola un bonus ai danni pari al suo punteggio di Forza. Queste trappole infliggono il danno a seconda del tipo di munizione impiegata. Se una trappola è costruita con un alto punteggio di Forza, avrà il corrispondente bonus ai danni.

Trappole con attacco in mischia: Queste trappole comprendono lame falcianti che spuntano dalle pareti e blocchi di pietra in caduta dal soffitto. Anche in questo caso, il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola. Queste trappole infliggono gli stessi danni delle armi da mischia "impiegate". Nel caso di un blocco di pietra in caduta, il GM può prestabilire un danno contundente a piacere; tuttavia, è bene ricordare che per rimettere il blocco al suo posto, qualcuno dovrà essere in grado di sollevarlo.

È possibile costruire una trappola con attacco in mischia con incorporato un bonus ai tiri per i danni, come se la trappola stessa disponesse di un alto punteggio di Forza.

Trappole ad incantesimo: Le trappole ad incantesimo producono gli effetti dell'incantesimo. Come tutti gli incantesimi, per ogni trappola ad incantesimo che consente un tiro salvezza, la CD è 10 + il livello dell'incantesimo + il relativo modificatore di caratteristica dell'incantatore.

Trappole a congegno magico: Queste trappole producono gli effetti di tutti gli incantesimi che sono stati lanciati su di esse, secondo le rispettive descrizioni. Se l'incantesimo lanciato su un congegno magico consente un tiro salvezza, la CD del tiro è 10 + il livello dell'incantesimo × 1.5. Per contro, altri incantesimi effettuano un tiro per colpire.

Speciale: Alcune trappole sono dotate di peculiarità che producono effetti speciali, quali l'annegamento in una fossa piena d'acqua o i danni alle caratteristiche dei veleni. A seconda dei casi, i tiri salvezza e i danni dipendono dal tipo di veleno o vengono prestabiliti dal costruttore.

Altre peculiarità delle trappole

Alcune trappole sono dotate di peculiarità opzionali che le rendono decisamente più letali. Le peculiarità più comuni sono descritte di seguito.

Attacco di contatto: Questa peculiarità si applica alle trappole che colpiscono con un semplice attacco di contatto (in mischia o a distanza) riuscito.

Bersagli multipli: Le trappole con questa peculiarità possono aver effetto contemporaneamente su più bersagli.

Composto alchemico: Le trappole meccaniche possono incorporare alcuni composti alchemici o altre sostanze e oggetti speciali, quali borse dell'impedimento, fuoco dell'alchimista, pietre del tuono, e cosi via. Alcuni di questi oggetti imitano gli effetti di un incantesimo. Se l'oggetto riproduce l'effetto di un incantesimo, il GS viene modificato come indicato nella Tabella 13–3.

Danni ritardati: I danni ritardati sono quei danni che vengono inflitti solo dopo che è trascorso un certo lasso di tempo da quando la trappola è scattata. Una trappola infallibile infligge danni ritardati.

Fondo della fossa: Se in fondo alla fossa c'è qualcosa di diverso dagli spuntoni, è più semplice trattare questa insidia come una trappola separata (vedi Trappole multiple)

con un attivatore di posizione ad impatto, come nel caso di un personaggio in caduta.

Gas: I veleni ad inalazione sono il principale pericolo di una trappola a gas. Le trappole a gas, in genere, hanno le peculiarità infallibile e danni ritardati.

Infallibile: Quando l'intero dungeon crolla sulle loro teste, seppellendo i personaggi, neanche i riflessi più rapidi possono servire a qualcosa, poiché la mira delle pareti è infallibile. Una trappola di questo tipo non ha un bonus di attacco né dà diritto ad un tiro salvezza per essere evitata, ma può infliggere danni ritardati. Anche molte trappole di liquido o gas sono infallibili.

Liquido: Tutte le trappole che prevedono un pericolo di annegamento ricadono in questa categoria. Le trappole che sfruttano un elemento liquido di solito sono infallibili e infliggono danni ritardati.

Spuntoni: Gli spuntoni sul fondo di una fossa sono considerati pugnali, ciascuno con bonus di attacco +10. Il bonus ai danni per ogni spuntone è +1 ogni 3 metri di profondità della fossa (fino ad un massimo di +5). Ogni personaggio che cade nella fossa è attaccato da 1d4 spuntoni. Questo danno va aggiunto a quello inferto dalla caduta stessa, e le statistiche presentate sopra sono solo indicative delle trappole più comuni: alcune infatti potrebbero avere degli spuntoni più pericoloso sul fondo. Gli spuntoni non vengono sommati al danno medio della trappola (vedi Danno medio, più avanti).

Veleno: Le trappole che impiegano veleno sono molto più letali delle rispettive versioni senza veleno, pertanto hanno GS superiori. Per calcolare il modificatore di GS di un veleno, vedi la Tabella 13–3. Soltanto i veleni che agiscono per contatto, ferimento e inalazione possono essere impiegati per una trappola; quelli ad ingestione no. Alcune trappole infliggono solo i danni da avvelenamento. Altre infliggono anche danni con attacchi a distanza o in mischia.

Vedi Appendice per maggiori informazioni sui veleni.

Esempi di Trappole

Le seguenti trappole sono solo alcuni esempi delle possibilità offerte dalle trappole per sfidare i personaggi.

DARDO AVVELENATO — GS 1

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore contatto; **Ripristino** nessuno

Effetto Att +10 distanza (1d3 più olio di sangue verde)

FOSSA — GS 1

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto fossa profonda 6 m (2d6 danni da caduta); TS Riflessi CD 20 evita; bersagli multipli (tutti i bersagli in un'area di 3 metri quadri)

FRECCIA — GS 1

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore contatto; **Ripristino** nessuno

Effetto Att +15 distanza (1d8+1/×3)

LAMA FALCIANTE — GS 1

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto Att +10 mischia (1d8+1/×3); bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea di 3 metri)

FOSSA CON SPUNTONI — GS 2

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto fossa profonda 3 m (1d6 danni da caduta); spuntoni (Att +10 mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno); TS Riflessi CD 20 evita; bersagli multipli (tutti i bersagli in un'area di 3 metri quadri)

GIAVELLOTTO — GS 2

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** nessuno

Effetto Att +15 distanza (1d6+6)

MANI BRUCIANTI — GS 2

Tipo magico; **Percezione** CD 26; **Disattivare Congegni** CD 26

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*mani brucianti*, 2d4 danni da fuoco, TS Riflessi CD 11 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 4,5 metri)

FOSSA CELATA — GS 3

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto fossa profonda 9 m (3d6 danni da caduta); TS Riflessi CD 20 evita; bersagli multipli (tutti i bersagli un'area di 3 metri quadri)

FRECCIA ACIDA — GS 3

Tipo magico; **Percezione** CD 27; **Disattivare Congegni** CD 27

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*freccia acida*, Att +2 contatto a distanza, 2d4 danni da acido per 4 round)

ARCO ELETTRICO — GS 4

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore contatto; **Ripristino** nessuno

Effetto arco elettrico (4d6 danni da elettricità, TS Riflessi CD 20 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea di 9 metri)

FALCE A PARETE — GS 4

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** automatico

Effetto Att +20 mischia (2d4+6/×4)

BLOCCO IN CADUTA — GS 5

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto Att +15 mischia (6d6); bersagli multipli (tutti i bersagli un'area di 3 metri quadri)

PALLA DI FUOCO — GS 5

Tipo magico; **Percezione** CD 28; **Disattivare Congegni** CD 28

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*palla di fuoco,* 6d6 danni da fuoco, TS Riflessi CD 14 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli in un'esplosione di 6 metri di raggio)

COLPO INFUOCATO — GS 6

Tipo magico; **Percezione** CD 30; **Disattivare Congegni** CD 30

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*colpo infuocato,* 8d6 danni da fuoco, TS Riflessi CD 17 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli in un cilindro di 3 metri di raggio)

FRECCIA DELLA VIVERNA — GS 6

Tipo meccanico; **Percezione** CD 20; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** nessuno

Effetto Att +15 distanza (1d6 più veleno di viverna/×3)

EVOCA MOSTRI VI — GS 7

Tipo magico; **Percezione** CD 31; **Disattivare Congegni** CD 31

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*evoca mostri VI*, evoca 1 elementale Grande)

ZANNE GELIDE — GS 7

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Durata** 3 round; **Ripristino** nessuno

Effetto spruzzo di acqua gelata (3d6 danni da freddo, TS Riflessi CD 20 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza di 12 metri quadri)

FOSCHIA DI DEMENZA — GS 8

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** riparabile

Effetto gas velenoso (foschia di demenza); infallibile; danni ritardati (1 round); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza con lato 3 metri)

FOSSA CELATA CON SPUNTONI — GS 8

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto fossa profonda 15 metri (5d6 danni da caduta); spuntoni (Att +15 mischia, 1d4 spuntoni per bersagli per 1d6+5 danni ciascuno); TS Riflessi CD 20 evita; bersagli multipli (tutti i bersagli un'area di 3 metri quadri)

PAVIMENTO FOLGORANTE — GS 9

Tipo magico; **Percezione** CD 26; **Disattivare Congegni** CD 26

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Durata** 1d6 round; **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*stretta folgorante,* Att +9 contatto in mischia [4d6 danni da elettricità]); bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza con lato 12 metri)

RAFFICA DI FRECCE — GS 9

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 25

EFFETTI

Attivatore visivo (*occhio arcano*); **Ripristino** riparabile

Effetto Att +20 distanza (6d6); bersagli multipli (tutti i bersagli in una linea di 6 metri)

RISUCCHIO DI ENERGIA — GS 10

Tipo magico; **Percezione** CD 34; **Disattivare Congegni** CD 34

EFFETTI

Attivatore visivo (*visione del vero*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*risucchio di energia,* Att +10 contatto a distanza, 2d4 livelli negativi temporanei, TS Tempra CD 23 nega dopo 24 ore)

STANZA DI LAME — GS 10

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Durata** 1d4 round; **Ripristino** riparabile

Effetto Att +20 mischia (3d8+3); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza con lato 6 metri)

CONO DI FREDDO — GS 11

Tipo magico; **Percezione** CD 30; **Disattivare Congegni** CD 30

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*cono di freddo* 15d6 danni da freddo, TS Riflessi CD 17 dimezza; bersagli multipli (tutti i bersagli in un cono di 18 metri)

FOSSA AVVELENATA GS 12

Tipo meccanico; **Percezione** CD 25; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto fossa profonda 15 metri (5d6 danni da caduta); spuntoni (att +15 mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d6+5 danni ciascuno più veleno [essenza d'ombra]); TS Riflessi CD 25 evita; bersagli multipli (tutti i bersagli in un'area di 3 metri quadri)

PALLA DI FUOCO MASSIMIZZATA GS 13

Tipo magico; **Percezione** CD 31; **Disattivare Congegni** CD 31

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*palla di fuoco*, 60 danni da fuoco, TS Riflessi CD 14 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli in un'esplosione di raggio 6 metri)

FERIMENTO GS 14

Tipo magico; **Percezione** CD 31; **Disattivare Congegni** CD 31

EFFETTI

Attivatore contatto; **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*ferire*, +6 contatto in mischia, 130 danni, TS Volontà CD 19 dimezza, non può ridurre a meno di 1 punto ferita)

MASSO SCHIACCIANTE GS 15

Tipo meccanico; **Percezione** CD 30; **Disattivare Congegni** CD 20

EFFETTI

Attivatore posizione; **Ripristino** manuale

Effetto Att +15 mischia (16d6); bersagli multipli (tutti i bersagli in un'area di 3 metri quadri)

DISINTEGRAZIONE POTENZIATA GS 16

Tipo magico; **Percezione** CD 33; **Disattivare Congegni** CD 33

EFFETTI

Attivatore visivo (*visione del vero*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*disintegrazione* potenziata, +9 contatto a distanza, 30d6 danni più 50%, TS Tempra CD 19 riduce a 5d6 danni più 50%)

GALLERIA DI FULMINI GS 17

Tipo magico; **Percezione** CD 29; **Disattivare Congegni** CD 29

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Durata** 1d6 round; **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*fulmine* aumentato, 8d6 danni da elettricità, TS Riflessi CD 16 dimezza); (tutti i bersagli in una stanza di 18 metri quadri)

LANCIA MORTALE GS 18

Tipo meccanico; **Percezione** CD 30; **Disattivare Congegni** CD 30

EFFETTI

Attivatore visivo (*visione del vero*); **Ripristino** manuale

Effetto Att +20 distanza (1d8+6 più estratto di loto nero)

SCIAME DI METEORE GS 19

Tipo magico; **Percezione** CD 34; **Disattivare Congegni** CD 34

EFFETTI

Attivatore visivo (*visione del vero*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*sciame di meteore*, 4 meteore a bersagli separati, +9 contatto a distanza, 2d6 più 6d6 da fuoco [–4 al tiro salvezza se colpisce], TS Riflessi CD 23 dimezza danni da fuoco, 18d6 danni da fuoco da altre meteore, TS Riflessi CD 23 dimezza); bersagli multipli (quattro bersagli, due dei quali non possono trovarsi ad una distanza superiore a 12 metri l'uno dall'altro)

DISTRUZIONE GS 20

Tipo magico; **Percezione** CD 34; **Disattivare Congegni** CD 34

EFFETTI

Attivatore prossimità (*allarme*); **Ripristino** nessuno

Effetto incantesimo (*distruzione* aumentata, 190 danni, TS Tempra CD 23 riduce a 10d6 danni)

Progettare una trappola

Progettare una trappola è semplice. Iniziate col decidere che tipo di trappola volete creare.

Trappole meccaniche: Selezionate gli elementi di cui si vuole dotare la trappola e aggiungete i modificatori al GS della trappola che tali elementi comportano (vedi Tabella 13–3) per ottenere il GS finale di una trappola. Dal GS deriva la CD della prova di Artigianato (costruire trappole) per costruire la trappola (vedi più avanti).

Trappole magiche: Come nel caso delle trappole meccaniche non serve altro che sapere quali elementi andranno a determinare il GS della trappola risultante (vedi Tabella 13–4). Se un personaggio vuole progettare e costruire una trappola magica, deve avere il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Inoltre, deve essere in grado di lanciare l'incantesimo o gli incantesimi richiesti dalla trappola (o, nel caso non sia in grado di farlo, di assoldare un PNG che lanci l'incantesimo per lui).

Grado di Sfida della trappola

Per calcolare il Grado di Sfida di una trappola, aggiungere tutti i modificatori al GS (vedi Tabella 13–3 o Tabella 13–4) per il GS base di un determinato tipo di trappola.

Trappola meccanica: Il GS base per una trappola meccanica è 0. Se il GS finale di una trappola è 0 o meno, vanno aggiunti altri elementi finché non si ottiene un GS pari o superiore a 1.

Trappola magica: Nel caso di una trappola a incantesimo o a congegno magico, il GS base è 1. L'incantesimo di livello più alto utilizzato modifica il GS (vedi Tabella 13–4).

Tabella 13-3: Modificatori al GS delle Trappole Meccaniche

Elemento	Modificatore al GS
CD Percezione	
15 o meno	–1
16–20	—
21–25	+1
26–29	+2
30 o più	+3
CD Disattivare Congegni	
15 o meno	–1
16–20	—
21–25	+1
26–29	+2
30 o più	+3
CD TS su Riflessi (Fosse o altre trappole dipendenti dai TS)	
15 o meno	–1
16–20	—
21–25	+1
26–29	+2
30 o più	+3
Bonus di attacco (Trappole con attacchi in mischia o a distanza)	
+0 o meno	–2
da +1 a +5	–1
da +6 a +10	—
da +11 a +15	+1
da +16 a +20	+2
Attacco di contatto	+1
Danni/effetto	
Danno medio	+1 ogni 10 punti di danno medio
Ulteriori elementi	
Composto alchemico	Livello dell'incantesimo imitato
Ripristino automatico	+1
Liquido	+5
Bersagli multipli (nessun danno)	+1
Infallibile	+2
Attivatore visivo o di prossimità	+1

Veleno	GS del veleno	Veleno	GS del veleno
Bile di drago	+6	Residuo di foglia sassone	+3
Essenza d'ombra	+3	Sangue di radice	+1
Estratto di loto nero	+8	Veleno di aspide nera	+1
Foschia di demenza	+4	Veleno di millepiedi Piccolo	+1
Fumi di othur bruciato	+6	Veleno di ragno Medio	+2
Lama di morte	+5	Veleno di scorpione Grande	+3
Nitharit	+4	Veleno di verme purpureo	+4
Olio di sangue verde	+1	Veleno di vespa gigante	+3
Pasta di radice di malyss	+3	Polvere di ungol	+3
Veleno di viverna	+5	Whinni blu	+1
Radice di terinav	+5		

Tabella 13-4: Modificatori al GS delle Trappole Magiche

Elemento	Modificatore al GS
Incantesimo di livello più alto	+ livello dell'incantesimo
Effetto di incantesimo che infligge danni	+1 ogni 10 punti di danno medio

Tabella 13-5: Modificatori al Costo per le Trappole a Congegno Magico

Elemento	Modificatore al costo
Allarme usato nell'attivatore	—
Trappola a colpo unico	
Ogni incantesimo usato	+50 mo × livello dell'incantatore × livello dell'incantesimo
Componenti materiali	+ costo componenti materiali
Trappola a ripristino automatico	
Ogni incantesimo usato	+500 mo × livello dell'incantatore × livello dell'incantesimo
Componenti materiali	+ costo componenti materiali × 100

Tabella 13-6: CD Artigianato (Costruire Trappole)

GS della trappola	CD Base Artigianato (costruire trappole)
1–5	20
6–10	25
11–15	30
16+	35

Componenti addizionali	Modificatore alla CD di Artigianato (costruire trappole)
Attivatore di prossimità	+5
Ripristino automatico	+5

Danno medio: Se una trappola (meccanica o magica che sia) infligge danni in punti ferita, si calcola il danno medio di un colpo andato a segno e si arrotonda quel valore al multiplo di 10 più vicino. Se la trappola è ideata per colpire più di un bersaglio, si deve moltiplicare questo valore per 2. Se la trappola è ideata per infliggere danni nel corso di più round, si deve moltiplicare questo valore per il numero di round in cui la trappola resta attivata (o la media di essi, se il numero di round è variabile). Si usa tale valore per modificare il GS della trappola, come indicato nella Tabella 13–3. Eventuali danni dai veleni non contano ai fini di determinare tale valore, mentre i danni inferti da spuntoni e attacchi multipli vengono calcolati

Nel caso di una trappola magica, viene applicato solo un modificatore al GS, o il livello dell'incantesimo di livello più alto utilizzato dalla trappola o il valore medio del danno, quale che sia il più alto.

Trappole multiple: Se una trappola in realtà è composta da due o più trappole collegate tra loro che agiscono più o meno sulla stessa area, si determina il GS di ogni trappola separatamente.

Trappole multiple dipendenti: Se una trappola dipende dal successo di un'altra (cioè un personaggio evita direttamente la seconda trappola se riesce a sfuggire alla prima), allora i personaggi guadagnano PE per entrambe le trappole superando solo la prima, anche se fanno scattare la seconda.

Trappole multiple indipendenti: Se due o più trappole agiscono indipendentemente (cioè nessuna dipende dal successo di un'altra per essere attivata), allora i personaggi guadagnano PE solo per le trappole che superano.

Costo delle trappole meccaniche

Il costo base delle trappole meccaniche è 1.000 mo × il GS della trappola. Se la trappola usa incantesimi per il suo attivatore o ripristino, occorre calcolare questi costi separatamente. Se la trappola non può essere ripristinata, bisogna dimezzare il costo. Se ha un ripristino automatico, si aumenta il costo della metà (+50%). Le trappole molto semplici, come le fosse, potrebbero costare molto meno, a discrezione del GM. Tali trappole non dovrebbero costare più di 150 mo × il GS della trappola.

Dopo aver determinato il costo base per il Grado di Sfida, viene aggiunto il prezzo di eventuali composti alchemici o veleni incorporati nella trappola. Se la trappola utilizza uno di questi elementi e dispone di ripristino automatico, il costo del veleno o del composto alchemico viene moltiplicato per 20 al fine di fornire un numero adeguato di dosi.

Trappole multiple: Se una trappola è composta in realtà da due o più trappole collegate, va determinato il costo finale di ogni trappola separatamente, e poi vengono sommati i valori. Questo vale sia per le trappole multiple dipendenti che per quelle indipendenti.

Costo delle trappole a congegno magico

Costruire delle trappole a congegno magico richiede un costo in monete d'oro e i servigi di un incantatore. La Tabella 13–5 riassume le informazioni sul costo delle trappole a congegno magico. Se la trappola fa uso di più di un incantesimo (ad esempio, un incantesimo attivatore sonoro o visivo oltre all'incantesimo dell'effetto principale), il costruttore dovrà pagare il costo di tutti gli incantesimi utilizzati (eccetto *allarme*, che è gratuito, a meno che non debba essere lanciato da un PNG).

Il costo derivato dalla Tabella 13–5 presume che il costruttore lanci l'incantesimo necessario di persona (o che sia un altro PG a fornirlo gratuitamente). Se deve essere assoldato un PNG incantatore per lanciarli, il suo costo deve essere calcolato a parte (vedi Capitolo 6).

Una trappola a congegno magico richiede per essere costruita 1 giorno per ogni 500 mo del suo costo.

Costo delle trappole a incantesimo

Una trappola a incantesimo ha un costo solo se il costruttore deve assoldare un PNG incantatore per lanciarlo.

CD di Artigianato per le trappole meccaniche

Una volta determinato il GS della trappola, si stabilisce la CD di Artigianato (costruire trappole) in base a valori e modificatori dati sulla Tabella 13–6.

Effettuare le prove: Per determinare il progresso di un personaggio nella costruzione della trappola ogni settimana, occorre effettuare una prova di Artigianato (costruire trappole). Vedi la descrizione di Artigianato per maggiori dettagli sulle prove di Artigianato e le circostanze che possono influire su di esse.

Avventure nelle terre selvagge

Fuori dalle sicure mura cittadine, le terre selvagge sono un luogo pericoloso, e molti avventurieri si sono smarriti o sono caduti vittime di avverse condizioni atmosferiche. Le regole seguenti servono a darvi una linea guida per condurre avventure nelle regioni selvagge.

Smarrirsi

Esistono molti modi per perdersi nelle terre selvagge. Seguire la pista più battuta o un corso d'acqua, oppure camminare lungo la costa sono ottimi modi per evitare di perdersi, ma i personaggi che si addentrano nel territorio potrebbero perdere l'orientamento, specialmente in condizioni di scarsa visibilità o su terreno difficile.

Scarsa visibilità: In qualsiasi occasione in cui i personaggi non siano in grado di vedere oltre 18 metri a causa delle condizioni di visibilità ridotte, rischiano di smarrirsi. Quei personaggi che viaggiano con la nebbia, la neve o la pioggia battente potrebbero facilmente perdere di vista i vari punti di riferimento per l'orientamento, specie quelli meno vicini. Allo stesso modo, anche quei personaggi che viaggiano di notte potrebbero correre questo rischio, in base alla qualità delle loro fonti di illuminazione, all'intensità della luce lunare e al fatto che dispongano o meno di scurovisione o visione crepuscolare.

Terreno difficile: Qualsiasi personaggio che si trovi su terreno boschivo, paludoso, collinoso o montuoso potrebbe smarrirsi se si allontana dalla strada, dal sentiero, dal corso d'acqua o da piste o percorsi più evidenti. Le foreste sono particolarmente pericolose, da questo punto di vista, in quanto occultano i punti di riferimento più lontani e rendono difficile anche vedere il sole o le stelle.

Probabilità di smarrirsi: Se esistono le condizioni che rendono possibile lo smarrimento, il personaggio che guida il cammino deve superare una prova di Sopravvivenza, altrimenti si perderà. La difficoltà di questa prova dipende dal terreno, dalle condizioni di visibilità e dal fatto di possedere o

meno una mappa dell'area che si attraversa. Si tira sulla tabella sottostante e si usa la CD più alta applicabile.

Terreno	CD di Sopravvivenza
Brughiera o collina	10
Deserto o pianura	14
Foresta	16
Montagna	12
Mare aperto	18
Urbano, rovine o dungeon	8

Situazione	Modificatore alla prova
Attrezzi di navigazione (mappa, sestante)	+4
Scarsa visibilità	–4

Se un personaggio possiede almeno 5 gradi in Conoscenze (geografia) o Conoscenze (locali) relativamente all'area da attraversare, ottiene bonus +2 a questa prova.

Va effettuata una prova ad ogni ora (o frazione di ora) passata in movimento locale o via terra per determinare se i viaggiatori si sono persi. Nel caso di un gruppo che viaggi assieme, soltanto il personaggio che guida il cammino dovrà effettuare la prova.

Effetti dello smarrimento: Se il gruppo si smarrisce, non è più sicuro di dirigersi nella direzione in cui credeva di avanzare. Si determina casualmente la direzione in cui il gruppo si è effettivamente spostato ad ogni ora di movimento locale o via terra. Il movimento dei personaggi continua ad essere casuale finché non si imbattono in un punto di riferimento che non può loro sfuggire, o finché non si rendono conto di essersi smarriti e compiono uno sforzo per ritrovare l'orientamento.

Rendersi conto di essersi smarriti: Una volta per ogni ora di viaggio casuale, ogni personaggio del gruppo può effettuare una prova di Sopravvivenza (CD 20, –1 per ogni ora di viaggio casuale) per rendersi conto che non sono più sicuri della direzione in cui si stanno dirigendo. Alcune circostanze potrebbero rendere evidente il fatto di essersi smarriti.

Stabilire un nuovo percorso: Per individuare la direzione di viaggio giusta una volta che un gruppo si è smarrito, è necessaria una prova di Sopravvivenza (CD 15, +2 per ogni ora di viaggio casuale). Se un personaggio fallisce questa prova, sceglie una direzione casuale come direzione "giusta" per riprendere il viaggio.

Una volta che i personaggi si sono incamminati lungo una nuova direzione, giusta o sbagliata che sia, potrebbero perdersi di nuovo. Se esistono le condizioni che rendono possibile un nuovo smarrimento, si effettua una prova per ogni ora di viaggio, come descritto sopra, per vedere se il gruppo mantiene il suo nuovo percorso o se inizia a muoversi di nuovo in modo casuale.

Direzioni conflittuali: È possibile che vari personaggi provino a individuare la direzione giusta da intraprendere, dopo essersi smarriti. Il GM deve effettuare una prova di Sopravvivenza per ogni personaggio in segreto, poi dire ai giocatori la cui prova è riuscita la direzione corretta da prendere, e a quelli che hanno fallito una direzione casuale che loro credono sia quella giusta, senza indicare chi abbia ragione.

Recuperare l'orientamento: Esistono molti modi per recuperare l'orientamento. Innanzitutto, se i personaggi riescono a stabilire un nuovo percorso e lo seguono fino alla destinazione che dovevano raggiungere, non sono più smarriti. Inoltre, i personaggi, anche attraverso il movimento casuale, potrebbero raggiungere un punto di riferimento inequivocabile. Terzo, se le condizioni migliorano improvvisamente (la nebbia si alza o il sole sorge), i personaggi smarriti possono tentare di stabilire una nuova direzione, come descritto sopra, con bonus +4 alle prove di Sopravvivenza.

Terreni boschivi

I terreni boschivi possono essere suddivisi in tre categorie: foreste rade, medie e fitte. Una foresta molto grande può racchiudere anche tutte e tre le categorie all'interno dei suoi confini, includendo il terreno più rado ai margini esterni e la foresta più fitta al centro.

La tabella che segue indica, in termini generici, quanto è probabile che un determinato quadretto sia occupato da un elemento del terreno.

	Categoria di terreno boschivo		
	Rado	Medio	Fitto
Alberi tipici	50%	70%	80%
Grossi alberi	—	10%	20%
Sottobosco rado	50%	70%	50%
Sottobosco fitto	—	20%	50%

Alberi: Gli elementi più importanti in un terreno boschivo sono gli alberi, naturalmente. Una creatura in piedi nello stesso quadretto dell'albero ottiene copertura parziale, che concede bonus +2 alla Classe Armatura e bonus +1 ai tiri salvezza su Riflessi. La presenza di un albero non influenza in altro modo lo spazio di combattimento di una creatura, dal momento che si presume che la creatura utilizzi la presenza dell'albero a suo vantaggio, quando è possibile. Il tronco di un albero tipico ha CA 4, durezza 5 e 150 pf. È necessaria una prova di Scalare con CD 15 per arrampicarsi su un albero. Le foreste medie e fitte dispongono anche di grossi alberi. Questi alberi occupano un intero quadretto e forniscono copertura a chiunque si collochi dietro di essi. Hanno CA 3, durezza 5 e 600 pf. Come nel caso delle loro controparti più piccole, è necessaria una prova di Scalare con CD 15 per arrampicarsi su di essi.

Sottobosco: Viticci, radici e cespugli bassi coprono buona parte del terreno in una foresta. Uno spazio coperto da sottobosco rado richiede 2 quadretti di movimento per attraversarlo, e fornisce occultamento. Il sottobosco

incrementa la CD delle prove di Acrobazia e Furtività di +2, dal momento che foglie e rami possono essere d'impiccio.

Il sottobosco fitto richiede 4 quadretti di movimento per attraversarlo, e fornisce occultamento con una possibilità del 30% di mancare il bersaglio (invece del normale 20%). Incrementa la CD delle prove di Acrobazia e Furtività di +5. Nascondersi nel sottobosco fitto è facile, e chi lo fa ottiene bonus di circostanza +5 alle prove di Furtività. Non è possibile correre o caricare. I quadretti con sottobosco sono spesso raggruppati. Il sottobosco e gli alberi non si escludono a vicenda; è possibile che un quadretto di 1,5 metri sia occupato da un albero e da sottobosco.

Fronde degli alberi: È comune per gli elfi e gli altri abitanti di terreni boschivi vivere su piattaforme rialzate al di sopra del terreno. Queste piattaforme di legno di solito sono collegate tra loro da ponti di corde. Per raggiungere le case sugli alberi, i personaggi solitamente devono arrampicarsi tra i rami (Scalare CD 15), usare scale a pioli di corda (Scalare CD 0) o utilizzare un ascensore a carrucola (che può essere fatto salire di uno spazio pari a 30 cm per il risultato di una prova di Forza, effettuata a ogni round come azione di round completo). Le creature sulle piattaforme o tra i rami degli alberi vengono considerate dotate di copertura quando attaccano creature a terra, e nei terreni boschivi medi o fitti hanno anche occultamento.

Altri elementi dei terreni boschivi: I tronchi caduti solitamente sono alti circa 90 cm e forniscono copertura allo stesso modo delle balaustre. Per attraversarli è richiesto un movimento di 1,5 metri. I ruscelli nelle foreste solitamente sono larghi da 1,5 a 3 metri e non più profondi di 1,5 metri. Esistono sentieri che attraversano quasi tutte le foreste e che consentono di muoversi normalmente ma che non forniscono né copertura né occultamento. Questi sentieri sono meno comuni nelle foreste fitte, ma perfino le foreste inesplorate dispongono di qualche pista lasciata dalla selvaggina.

Furtività e individuazione nei terreni boschivi: In un terreno boschivo rado, la distanza massima per il successo di una prova di Percezione per individuare possibili altre presenze è 3d6 × 3 metri. In un terreno boschivo medio tale distanza è 2d8 × 3 metri e in uno fitto è 2d6 × 3 metri.

Dal momento che qualsiasi quadretto dotato di sottobosco fornisce occultamento, di solito è facile per una creatura usare Furtività in un terreno boschivo. I tronchi e i grossi alberi

forniscono copertura, offrendo anche altre opportunità per nascondersi.

I rumori di sottofondo in una foresta rendono le prove di Percezione più difficoltose, incrementando la CD della prova di +2 per ogni 3 metri, invece di +1.

Incendi nella foresta (GS 6)

Normalmente i fuochi degli accampamenti non hanno alcuna conseguenza sull'ambiente circostante, ma se l'aria è secca, se i venti sono forti e se il terreno è asciutto e infiammabile, può propagarsi un incendio nella foresta. Anche la caduta di un fulmine può incendiare un albero e dare il via a un incendio nella foresta. Qualunque sia la causa dell'incendio, i viaggiatori possono rimanere coinvolti nel disastro.

Un incendio nella foresta può essere avvistato da una distanza di 2d6 × 30 metri da un personaggio che effettua una prova di Percezione, considerando l'incendio come una creatura di taglia Colossale (e riducendo la CD di 16). Se tutti i personaggi falliscono la loro prova di Percezione, l'incendio si avvicina. Allora lo noteranno tutti automaticamente quando arriverà a metà della distanza originale. Ad un'altezza appropriata, il fumo di un incendio può essere visto fino a 16 km di distanza.

Quei personaggi che sono accecati o che per qualsiasi altro motivo sono impossibilitati ad effettuare prove di Percezione possono sentire il calore del fuoco (e quindi automaticamente "percepirne la presenza"), quando esso è a circa 30 metri di distanza.

Il fronte di un incendio (il lato sottovento) può avanzare più velocemente di quanto un umano non possa correre (si presume a circa 36 metri per round in caso di venti moderati). Una volta che una parte specifica della foresta è in fiamme, continua a bruciare per 2d4 × 10 minuti prima di diventare una distesa di cenere fumante. I personaggi intrappolati da un incendio nella foresta scopriranno che il fronte dell'incendio avanza più velocemente di quanto loro riescano a fare, intrappolandoli sempre più nel cuore delle fiamme.

All'interno di un incendio nella foresta, un personaggio deve affrontare tre tipi di pericoli: danni da calore, prendere fuoco e inalazioni di fumo.

Danni da calore: Rimanere intrappolati all'interno di un incendio nella foresta è ancora peggio che subire gli effetti del calore estremo (vedi Pericoli del caldo, più avanti). Respirare l'aria infuocata infligge a un personaggio 1d6 danni da fuoco per round (senza tiro salvezza). Inoltre, un personaggio deve superare un tiro salvezza su Tempra ogni 5 round (CD 15 + 1 per ogni prova precedente), altrimenti subirà 1d4 danni non letali. Un personaggio che trattiene il fiato può evitare i danni letali, ma non quelli non letali. Coloro che indossano vestiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura subiscono penalità –4 ai loro tiri salvezza. Inoltre, coloro che indossano armature di metallo o entrano in contatto con un metallo molto caldo subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *riscaldare il metallo*.

Prendere fuoco: Quei personaggi intrappolati in un incendio nella foresta corrono il rischio di prendere fuoco quando il fronte dell'incendio li raggiunge, e continuano a correre questo rischio una volta al minuto successivamente (vedi Prendere fuoco, più avanti).

Inalazioni di fumo: Gli incendi nelle foreste producono una grande quantità di fumo. Un personaggio costretto a respirare fumo denso deve effettuare ogni round un tiro salvezza su Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente) altrimenti passerà quel round a tossire e soffocare. Un personaggio che soffoca per 2 round consecutivi subisce 1d6 danni non letali. Inoltre, il fumo oscura la visuale, concedendo occultamento a quei personaggi che si trovino al suo interno.

Terreni paludosi

Esistono due categorie di paludi: brughiere relativamente asciutte e acquitrini. Entrambi spesso si trovano lungo i margini di qualche lago (descritti in Terreni acquatici) che a tutti gli effetti offrono una terza categoria di terreno, le paludi.

Terreni paludosi

	Brughiera	Acquitrino
Stagno basso	20%	40%
Stagno profondo	5%	20%
Sottobosco rado	30%	20%
Sottobosco fitto	10%	20%

Stagno: Se un quadretto è parte di uno stagno basso, contiene fango o acqua ferma profonda circa 30 cm. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto di uno stagno basso, e la CD delle prova di Acrobazia in quel quadretto aumenta di +2.

Un quadretto che è parte di uno stagno profondo è occupato da acqua ferma profonda circa 120 cm. Le creature Medie o di taglia superiore devono utilizzare 4 quadretti di movimento per entrare in un quadretto di uno stagno profondo o, se preferiscono, possono attraversare lo spazio a nuoto. Le creature Piccole o di taglia inferiore devono attraversare uno stagno profondo a nuoto. Non è possibile effettuare prove di Acrobazia in uno stagno profondo.

L'acqua in uno stagno profondo fornisce copertura alle creature Medie o di taglia superiore. Le creature più piccole ottengono copertura migliorata (bonus +8 alla CA, bonus +4 ai tiri salvezza su Riflessi). Le creature Medie o di taglia superiore possono chinarsi, come azione di movimento, per ottenere copertura migliorata. Le creature che godono di questa copertura migliorata subiscono penalità –10 agli attacchi contro le creature che non sono sott'acqua.

I quadretti con stagni profondi di solito sono raggruppati tutti assieme, e circondati da un anello irregolare di quadretti di stagni bassi.

Sia gli stagni bassi che quelli profondi aumentano la CD delle prove di Furtività di +2.

Sottobosco: I cespugli, gli arbusti e l'erba alta che cresce nelle paludi funzionano allo stesso modo del sottobosco di un terreno boschivo. Se un quadretto contiene uno stagno, non può contenere anche del sottobosco.

Sabbie mobili: I banchi di sabbie mobili hanno un aspetto ingannevolmente stabile (appaiono come sottobosco o terreno aperto), ma possono intrappolare i personaggi più imprudenti. Un personaggio che si avvicina a un banco di sabbie mobili a passo normale ha diritto a una prova di Sopravvivenza con CD 8 per scorgere il pericolo prima di finirci dentro, ma quei personaggi che corrono o effettuano una carica non hanno alcuna possibilità di individuare uno stagno nascosto prima di finirci dentro. Un tipico banco di sabbie mobili ha un diametro di 6 metri; l'avanzata di un personaggio in corsa o in carica lo spinge per 1d2 × 1,5 metri nel bel mezzo delle sabbie mobili.

Effetti delle sabbie mobili: I personaggi intrappolati nelle sabbie mobili devono superare una prova di Nuotare con CD 10 ad ogni round per rimanere fermi al loro posto, o una prova con CD 15 per avanzare di 1,5 metri in una qualsiasi direzione desiderata. Se un personaggio intrappolato fallisce la prova di 5 o più, affonda al di sotto della superficie e inizia ad annegare, quando non è più in grado di trattenere il respiro (vedi Nuotare, al Capitolo 4).

I personaggi al di sotto della superficie di uno stagno possono tornare in superficie superando una prova di Nuotare (CD 15, +1 per ogni round consecutivo in cui sono rimasti sotto la superficie).

Salvataggio: Tirare fuori un personaggio intrappolato nelle sabbie mobili può rivelarsi difficile. Chi tenta il salvataggio ha bisogno di un ramo, dell'asta di una lancia, di una corda o di uno strumento simile che gli consenta di porgere un'estremità alla vittima. Poi il salvatore deve superare una prova di Forza con CD 15 per tirare fuori la vittima dalle sabbie mobili, e la vittima deve superare una prova di Forza con CD 10 per rimanere aggrappata al ramo, al bastone o alla corda. Se entrambe le prove hanno successo, la vittima viene tirata 1,5 metri più vicina alla salvezza. Se la vittima non supera questa prova, deve immediatamente effettuare una prova di Nuotare con CD 15 per rimanere al di sopra della superficie.

Siepi: Le siepi, comuni nelle brughiere, sono muriccioli in pietra e terra ricoperti di arbusti spinosi. Le siepi strette funzionano come una balaustra, e sono necessari 4,5 metri di movimento per attraversarle. Le siepi larghe sono più alte di 1,5 metri e occupano un intero quadretto. Conferiscono copertura totale, proprio come un muro. Sono necessari 4 quadretti di movimento per attraversare un quadretto occupato da una siepe larga; le creature che superano una prova di Scalare con CD 10 devono usare solo 2 quadretti di movimento per attraversare quel quadretto.

Altri elementi dei terreni paludosi: Alcune paludi, specialmente gli acquitrini, contengono alberi esattamente come un terreno boschivo, di solito radunati in piccoli boschetti. Esistono vari sentieri che attraversano le paludi, di solito seguendo un percorso tortuoso per evitare gli stagni. Come nelle foreste, i sentieri consentono di muoversi normalmente ma non forniscono l'occultamento che fornisce il sottobosco.

Furtività e individuazione nelle paludi: In una brughiera, la distanza massima per il successo di una prova di Percezione per individuare la presenza di altre creature è 6d6 × 3 metri. In un acquitrino, tale distanza è 2d8 × 3 metri.

Il sottobosco e gli stagni profondi offrono abbondante occultamento, quindi è facile usare Furtività in un terreno paludoso.

Terreni collinosi

Una collina può essere presente tra i più disparati tipi di terreno, ma le colline possono anche essere l'elemento dominante del paesaggio. I terreni collinosi si dividono in due categorie: colline dolci e colline erte. I terreni collinosi spesso fungono da zona di transizione tra il terreno accidentato delle montagne e il terreno piatto delle pianure.

Categoria di colline

	Collina dolce	Collina erta
Pendio graduale	75%	40%
Pendio ripido	20%	50%
Rupe	5%	10%
Sottobosco rado	15%	15%

Pendio graduale: Questa inclinazione non è abbastanza ripida da influenzare il movimento, ma i personaggi ottengono bonus +1 agli attacchi in mischia contro gli avversari che si trovano più in basso rispetto a loro.

Pendio ripido: I personaggi che si muovono in salita (su un quadretto adiacente di elevazione superiore) devono utilizzare 2 quadretti di movimento per entrare in ogni quadretto di pendio ripido. I personaggi che corrono o caricano scendendo per una collina (passando su un quadretto adiacente di elevazione più bassa) devono superare una prova di Acrobazia con CD 10 quando entrano nel primo quadretto di pendio ripido. I personaggi in sella devono invece superare una prova di Cavalcare con CD 10. I personaggi che falliscono questa prova inciampano e devono terminare il loro movimento 1d2 × 1,5 metri dopo. I personaggi che falliscono la prova di 5 o più cadono proni nel quadretto in cui hanno terminato il loro movimento. Un pendio ripido incrementa la CD delle prove di Acrobazia di +2.

Rupe: Arrampicarsi su una rupe normalmente richiede una prova di Scalare con CD 15, e la parete di solito è alta 1d4 × 3 metri, anche se le necessità della mappa potrebbero richiedere una rupe più alta. Una rupe non è perfettamente verticale e occupa una fila di quadretti di 1,5 metri se è meno alta di 9 metri e una fila di 3 metri se è alta 9 metri o più.

Sottobosco rado: L'erica e altri arbusti sparsi crescono su alcuni punti delle colline, anche se difficilmente ricoprono

il terreno come nelle foreste e nelle paludi. Il sottobosco rado fornisce occultamento e incrementa la CD delle prove di Acrobazia e Furtività di +2.

Altri elementi dei terreni collinosi: Gli alberi sono comuni sui terreni collinosi, e le vallate spesso sono percorse da piccoli corsi d'acqua (larghi da 1,5 a 3 metri e non più profondi di 1,5 metri) o letti asciutti di un fiume (che vengono considerati come una trincea larga da 1,5 a 3 metri). Se si aggiunge un corso d'acqua o un letto del fiume, va ricordato che l'acqua scorre sempre verso valle.

Furtività e individuazione sulle colline: Sulle colline dolci, la distanza massima per il successo di una prova di Percezione per individuare la presenza di altre creature è 2d10 × 3 metri. Sulle colline erte, tale distanza diventa di 2d6 × 3 metri.

Nascondersi in un terreno collinoso può risultare difficile se non c'è sottobosco nella zona circostante. La cima di una collina o un crinale forniscono una copertura sufficiente a nascondersi da chiunque si trovi al di sotto della cima o del crinale.

Terreni montuosi

Le tre categorie di terreni montuosi sono rilievi alpini, montagne aspre e montagne impervie. Quando i personaggi attraversano un'area montuosa, probabilmente affronteranno tutte e tre le categorie, una dopo l'altra, iniziando dai rilievi alpini, passando poi alle montagne aspre per salire poi fino alle montagne impervie, fino alla vetta. Le montagne possono disporre di un importante elemento, la parete rocciosa, che viene indicata sul margine che separa due quadretti, invece che occupare lo spazio di un quadretto.

	Categoria di montagne		
	Rilievi alpini	Aspre	Impervie
Pendio graduale	50%	25%	15%
Pendio ripido	40%	55%	55%
Rupe	10%	15%	20%
Baratro	—	5%	10%
Sottobosco rado	20%	10%	—
Ghiaia	—	20%	30%
Detriti fitti	—	20%	30%

Pendii graduali e ripidi: Funzionano come descritto in "Terreni collinosi".

Rupe: Anche questi elementi del terreno funzionano come le loro controparti del terreno collinoso, ma solitamente sono alti 2d6 × 3 metri. Le rupi più alte di 24 metri occupano 6 metri di spazio orizzontale.

Baratro: I baratri, normalmente creati da processi geologici naturali, funzionano come le fosse nell'ambientazione dei dungeon. I baratri non sono nascosti, quindi un personaggio non può caderci involontariamente (fatta eccezione per eventuali spinte). Un baratro tipico è profondo 2d4 × 3 metri, lungo almeno 6 metri e ha una larghezza che varia da 1,5 a 6 metri. È necessaria un prova di Scalare con CD 15 per arrampicarsi fuori da un baratro. In terreni di montagna impervi, i baratri in genere sono profondi 2d8 × 3 metri.

Sottobosco rado: Funziona come in terreni boschivi.

Ghiaia: Una distesa di ciottoli che normalmente non influenza la velocità, ma che può risultare pericolosa su un pendio. La CD delle prove di Acrobazia aumenta di +2 se un pendio graduale è ricoperto di ghiaia, e di +5 se un pendio ripido è ricoperto di ghiaia. La CD delle prove di Furtività aumenta di +2 se c'è ghiaia su un qualsiasi pendio.

Detriti fitti: Il terreno è fittamente disseminato di rocce di tutte le dimensioni. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto coperto da detriti fitti. La CD delle prove di Acrobazia aumenta di +5 e la CD delle prove di Furtività aumenta di +2.

Parete rocciosa: Una parete di roccia verticale che è possibile scalare solo con una prova di Scalare con CD 25. Una tipica parete rocciosa è alta 2d4 × 3 metri sulle montagne aspre e 2d8 × 3 metri sulle montagne impervie. Le pareti rocciose vengono tracciate sui margini dei quadretti, e non sui quadretti veri e propri.

Entrata della caverna: Le entrate delle caverne si trovano sui quadretti delle rupi e dei pendii ripidi e di fianco alle pareti rocciose. Solitamente sono larghe tra gli 1,5 e i 6 metri e profonde 1,5 metri. Oltre l'entrata, una caverna può condurre ovunque, da una semplice stanza a un complicato dungeon. Le caverne usate come tane di mostri solitamente hanno 1d3 stanze larghe circa 1d4 × 3 metri.

Altri elementi dei terreni montuosi: La maggior parte dei rilievi alpini inizia al di sopra della linea degli alberi, quindi gli alberi e gli altri elementi tipici dei terreni boschivi sono rari sulle montagne. I terreni montuosi possono contenere corsi d'acqua (larghi da 1,5 a 3 metri e mai più profondi di 1,5 metri) e letti asciutti di ruscelli o fiumi (considerati come delle trincee larghe da 1,5 a 3 metri). Le alte quote, in particolare, tendono ad essere più fredde rispetto alle basse quote circostanti, e potrebbero essere ricoperte di lastre di ghiaccio (descritte sotto Terreni desertici).

Furtività e individuazione sulle montagne: In generale, la distanza massima per il successo di una prova di Percezione per individuare la presenza di altre creature è 4d10 × 3 metri. Naturalmente, da certi picchi o dalla cima di un crinale si gode di una visuale assai migliore, mentre le valli e i canaloni più contorti consentono una visuale assai più limitata. Dal momento che c'è poca vegetazione che ostruisce la linea di visuale, i dettagli specifici di ogni mappa sono l'indicazione migliore da seguire per determinare la distanza alla quale un incontro può avere inizio. Come nel caso dei terreni collinosi, un crinale o un picco forniscono copertura adeguata per nascondersi da chiunque si trovi più in basso.

È più facile sentire i suoni lontani sulle montagne. La CD delle prove di Percezione che si basano sul suono aumenta di +1 ogni 6 metri che separano l'ascoltatore dalla fonte del rumore, e non ogni 3 metri.

Valanghe (GS 7)

La combinazione di picchi scoscesi e di pesanti nevicate fa sì che le valanghe siano un pericolo letale in molte aree montuose. Le valanghe di neve e ghiaccio sono le più comuni, ma è possibile anche che si verifichi una frana di roccia e terra.

Una valanga può essere scorta fin da 1d10 × 150 metri più a valle da un personaggio che superi una prova di Percezione con CD 20, considerando la valanga una creatura Colossale. Se tutti i personaggi falliscono la loro prova di Percezione per determinare la distanza dell'incontro, la valanga si avvicina, e tutti la notano automaticamente quando giunge a metà della distanza originaria. È anche possibile sentire la valanga in arrivo senza riuscire a vederla. In condizioni ottimali (senza altri rumori forti a sovrapporsi), un personaggio che superi una prova di Percezione con CD 15 può sentire la valanga o la frana in arrivo quando è lontana 1d6 × 150 metri. Questa prova può anche avere una CD di 20, 25 o più in condizioni in cui altri rumori forti si sovrappongono (come ad esempio nel mezzo di una tempesta).

Una frana o una valanga consistono di due zone distinte: la zona sepolta (sul percorso diretto dei detriti caduti) e la zona di scorrimento (l'area in cui i detriti si spargono tutt'intorno). I personaggi nella zona sepolta subiscono sempre danni dalla valanga; i personaggi nella zona di scorrimento potrebbero riuscire a cavarsela. I personaggi nella zona sepolta subiscono 8d6 danni o danni dimezzati se superano un tiro salvezza su Riflessi con CD 15. Come conseguenza risultano sepolti. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un tiro salvezza su Riflessi (CD 15). Coloro che falliscono sono sepolti.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali al minuto; se un personaggio sepolto perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subisce 1d6 danni letali ad ogni minuto, finché non viene liberato o non muore.

Una valanga tipica ha una larghezza di 1d6 × 30 metri, da un margine della zona di scorrimento all'altro. La zona sepolta al centro della valanga è larga la metà dell'ampiezza complessiva della valanga. Per determinare la posizione precisa dei personaggi rispetto all'avanzata della valanga, si tira 1d6 × 20, poi si moltiplica × 30 cm e il valore ottenuto è la distanza dal centro della valanga, misurato dalla zona sepolta,

al centro dell'ubicazione del gruppo. Le valanghe di ghiaccio e neve avanzano a una velocità di 150 metri per round, le frane di roccia e terra hanno una velocità di 75 metri per round.

Viaggi in montagna

Viaggiare ad alta quota può essere estremamente stancante, e a volte addirittura mortale, per coloro che non sono abituati a farlo. Il freddo si fa estremo e la mancanza di ossigeno nell'aria può indebolire anche il più possente dei guerrieri.

Personaggi acclimatati: Le creature abituate alle alte quote solitamente se la cavano meglio rispetto a chi vive a bassa quota. Qualsiasi creatura la cui voce Ambiente includa la dicitura montagne viene considerata nativa della zona e acclimatata alle alte quote. I personaggi possono acclimatarsi vivendo in alta montagna per un mese. I personaggi che passano più di due mesi lontani dalle montagne dovranno acclimatarsi di nuovo quando ritornano. I non morti, i costrutti e le altre creature che non respirano sono immuni agli effetti dell'altitudine.

Zone di altitudine: In generale, le montagne includono tre possibili fasce di altitudine: bassi passi, picchi bassi/alti passi e picchi alti.

Basso passo (inferiore ai 1.500 metri): La maggior parte dei viaggi nei territori montuosi avviene attraverso i bassi passi, una zona composta per la maggior parte da rilievi alpini e foreste. I viaggiatori potrebbero avere qualche difficoltà (come indicato dai modificatori di movimento dei viaggi attraverso le montagne), ma l'altitudine in sé non ha alcun effetto in termini di gioco.

Alto passo/picco basso (tra i 1.500 metri e i 4.500 metri): La salita verso le pendici più alte delle montagna o l'attraversamento delle montagne vere e proprie ricadono in questa categoria. Tutte le creature non acclimatate respirano a fatica per effetto dell'aria rarefatta di queste zone. I personaggi dovranno superare un tiro salvezza su Tempra ogni ora (CD 15 + 1 per ogni prova precedente), altrimenti diverranno affaticati. L'affaticamento ha fine quando il personaggio ridiscende a un'altitudine dove l'aria è più densa. I personaggi acclimatati non devono effettuare alcun tiro salvezza su Tempra a questo scopo.

Alto picco (oltre i 4.500 metri): Le montagne più alte possono superare i 6.000 metri d'altezza. A queste quote, i personaggi sono soggetti all'affaticamento da alta quota (descritto sopra) e all'infermità d'alta quota, che siano acclimatati o meno all'alta quota. L'infermità da alta quota sta ad indicare la privazione a lungo termine di ossigeno, ed influenza i punteggi delle caratteristiche fisiche e mentali. Per ogni 6 ore trascorse a un'altitudine superiore ai 4.000 metri, un personaggio dovrà superare un tiro salvezza su Tempra (CD 15, + 1 per ogni prova precedente), altrimenti subirà 1 danno a tutti i punteggi di caratteristica. Le creature acclimatate alle alte quote ottengono bonus di competenza +4 ai tiri salvezza per resistere agli effetti dell'infermità da alta quota, ma prima o poi anche i montanari più esperti dovranno abbandonare queste pericolose altitudini

Terreni desertici

I terreni desertici sono presenti nei climi caldi, nei climi temperati e nei climi freddi, ma tutti sono accomunati da uno stesso tratto: scarsa pioggia. Le tre categorie di deserto sono tundra (deserti freddi), deserto roccioso (di solito temperato) e deserto sabbioso (di solito a clima caldo).

La tundra differisce dalle altre categorie di deserto per due elementi. Dal momento che la neve e il ghiaccio ricoprono buona parte del territorio, è facile trovare l'acqua. Durante il picco dell'estate, lo strato ghiacciato si scioglie per una profondità di circa 30 cm, trasformando il territorio in una vasta distesa fangosa. La tundra fangosa influenza il movimento e l'uso delle abilità, allo stesso modo degli stagni bassi descritti nei terreni paludosi, anche se di acqua ferma ce n'è ben poca.

La tabella sotto indica alcuni elementi che possono essere presenti in ognuna delle tre categorie di deserto. Gli elementi del terreno di questa tabella si escludono reciprocamente; ad esempio, un quadretto di tundra può contenere sottobosco rado o una lastra di ghiaccio, ma non entrambi.

	Categoria di terreno desertico		
	Tundra	Roccioso	Sabbioso
Sottobosco rado	15%	5%	5%
Lastra di ghiaccio	25%	—	—
Detriti sparsi	5%	30%	10%
Detriti fitti	—	30%	5%
Dune sabbiose	—	—	50%

Sottobosco rado: Composto da arbusti, cespugli e cactus, funziona come descritto negli altri tipi di terreno.

Lastra di ghiaccio: Il terreno è coperto da ghiaccio scivoloso. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto coperto da una lastra di ghiaccio, e la CD delle prove di Acrobazia aumenta di +5. È necessaria una prova di Acrobazia con CD 10 per correre o caricare su una lastra di ghiaccio.

Detriti sparsi: Il terreno è disseminato di piccole rocce, che rendono difficile eseguire mosse e spostamenti agilmente. La CD delle prove di Acrobazia aumenta di +2.

Detriti fitti: Il terreno è fittamente disseminato di rocce più grandi. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto coperto da detriti fitti. La CD delle prove di Acrobazia aumenta di +5 e la CD delle prove di Furtività aumenta di +2.

Dune di sabbia: Le dune di sabbia, create dall'azione della sabbia e del vento, funzionano come colline che si spostano. Se il vento è forte e costante, una duna di sabbia può muoversi per varie centinaia di metri nel giro di una settimana. Le dune di sabbia possono coprire centinaia

di quadretti. Sono composte da un pendio più dolce nella direzione del vento dominante e da un pendio più ripido sul lato opposto.

Altri elementi del deserto: La tundra a volte è circondata da foreste, e di tanto in tanto nelle distese ghiacciate spunta anche qualche albero. I deserti rocciosi contengono pinnacoli e altopiani fatti di roccia piatta circondata da tutti i lati da rupi e pendii ripidi (descritti in Terreni montuosi). Nei deserti sabbiosi a volte sono presenti alcune zone di sabbie mobili; il loro funzionamento è descritto in Terreni paludosi, anche se le sabbie mobili del deserto sono un misto privo d'acqua di polvere finissima e sabbia. Tutti i terreni desertici sono attraversati dai letti asciutti dei fiumi (considerati delle trincee larghe da 1,5 a 4,5 metri) che si riempiono d'acqua in quelle rare occasioni in cui cade la pioggia.

Furtività e individuazione nel deserto: In generale, la distanza massima per il successo di una prova di Percezione per individuare la presenza di altre creature in un terreno desertico è 6d6 × 6 metri; oltre questa distanza, l'orizzonte irregolare e la distorsione termica nei deserti caldi rendono l'individuazione impossibile. La presenza di dune nei deserti sabbiosi limita la distanza di osservazione a 6d6 × 3 metri. Il sottobosco e gli altri elementi che normalmente forniscono occultamento o copertura sono talmente rarefatti che usare Furtività è molto difficile.

Tempeste di sabbia

Una tempesta di sabbia riduce la visibilità a 1d10 × 1,5 metri e comporta penalità –4 alle prove di Percezione. Una tempesta di sabbia infligge 1d3 danni non letali all'ora a qualsiasi creatura sorpresa all'aperto e lascia una distesa di sabbia che ricopre tutto al suo passaggio. La sabbia spinta dal vento si infila in tutte le fessure fatta eccezione per le chiusure sigillate, irrita la pelle e sporca l'equipaggiamento portato.

Terreni pianeggianti

I terreni pianeggianti possono essere divisi in tre categorie: fattorie, praterie e campi di battaglia. Le fattorie sono assai comuni nelle aree colonizzate, mentre le praterie stanno ad indicare le pianure incolte. I campi di battaglia dove si scontrano gli eserciti sono locazioni temporanee, che spesso vengono poi reclamate dall'aratro di un contadino o dalla vegetazione naturale. Rappresentano un terzo tipo di terreno in quanto gli avventurieri tendono a passare molto tempo al loro interno, e non perché siano particolarmente diffusi.

La tabella sottostante mostra le proporzioni degli elementi del terreno nelle varie categorie di terreno pianeggiante. In una fattoria, il sottobosco rado è rappresentato dai campi di grano più maturi, quindi quelle fattorie che coltivano nei loro campi altre verdure, oppure tutte le fattorie nel periodo che va dal raccolto ad alcuni mesi dopo la semina avranno una minor superficie occupata da sottobosco rado. Gli elementi del terreno di questa tabella si escludono a vicenda.

	Categoria di terreno pianeggiante		
	Fattoria	Prateria	Campo di battaglia
Sottobosco rado	40%	20%	10%
Sottobosco fitto	—	10%	—
Detriti sparsi	—	—	10%
Trincea	5%	—	5%
Dosso	—	—	5%

Sottobosco: Sia che si tratti di raccolti o di vegetazione naturale, l'erba alta delle pianure funziona allo stesso modo del sottobosco rado in una foresta. I cespugli particolarmente fitti formano delle zone di sottobosco fitto che spuntano qua e là nelle distese delle praterie.

Detriti sparsi: Sul campo di battaglia, i detriti sparsi stanno spesso ad indicare qualcosa che è stato distrutto: le rovine di un edificio o i resti disseminati di un muro in pietra, ad esempio. Funziona come descritto nella sezione Terreni desertici.

Trincea: Una trincea, spesso scavata dai soldati per ripararsi funziona come una balaustra, tranne per il fatto che non conferisce alcuna copertura contro i nemici adiacenti. Uscire da una trincea costa 2 quadretti di movimento, mentre entrare in una trincea non costa nulla. Le creature al di fuori di una trincea che compiono un attacco in mischia contro una creatura all'interno della trincea ottengono bonus +1 agli attacchi in mischia, in quanto stanno in posizione rialzata. Nelle fattorie, le trincee solitamente sono dei canali di irrigazione.

Dosso: Un dosso, una struttura di difesa assai comune, è un muro di terra basso che rallenta i movimenti e che conferisce un certo grado di copertura. Per collocare un dosso su una mappa si tracciano due file adiacenti di pendio ripido (descritto in Terreni collinosi) i cui bordi in salita si toccano l'un l'altro. Quindi un personaggio che attraversa un dosso di 2 quadretti salirà per 1 quadretto e poi scenderà per 1 quadretto. I dossi di 2 quadretti forniscono copertura come balaustre per coloro che si riparano dietro di essi. I dossi più grossi forniscono copertura pari a quella di una balaustra per chiunque stia a 1 quadretto discendente di distanza dalla cima.

Recinzione: Le recinzioni di legno di solito vengono issate per rinchiudere le mandrie o per impedire l'avanzata dei soldati. Attraversare una recinzione costa un quadretto extra di movimento. Una recinzione di pietra fornisce anche un certo grado di copertura, e funziona come una balaustra. I personaggi in sella possono scavalcare una recinzione senza rallentare la loro avanzata, se superano una prova di Cavalcare con CD 15. Se la prova fallisce, la cavalcatura oltrepassa la recinzione, ma il cavaliere cade dalla sella.

Altri elementi dei terreni pianeggianti: In molte pianure qualche albero spunta qua e là, anche se sui campi di battaglia spesso vengono abbattuti per ottenere materiale grezzo per le macchine d'assedio (descritte in Elementi urbani). Anche le siepi (descritte in Terreni paludosi) sono presenti in alcune pianure. I corsi d'acqua, di solito larghi dagli 1,5 ai 6 metri, e profondi da 1,5 a 3 metri, sono altrettanto comuni.

Furtività e individuazione nei terreni pianeggianti: Nei terreni pianeggianti, la distanza massima per il successo di una prova di Percezione per individuare la presenza di altre creature è 6d6 × 12 metri, anche se gli elementi specifici della mappa potrebbero limitare la visuale.

Ottenere copertura e l'occultamento non è difficile, quindi è facile trovare un buon posto per rifugiarsi abbastanza vicino, se non a portata di mano.

Terreni acquatici

I terreni acquatici sono i meno ospitali per i molti PG che non sono in grado di respirare sott'acqua. Il terreno acquatico non offre la stessa varietà dei terreni terrestri. Il fondo dell'oceano può racchiudere molte meraviglie, compresi gli equivalenti marini dei vari elementi del terreno descritti in precedenza in questa sezione, ma se i personaggi si ritrovano in acqua perché sono stati spinti fuori bordo dal ponte di una nave pirata, i campi di alghe che si trovano a centinaia di metri più sotto non hanno molta importanza. Quindi, a livello di regole, i terreni acquatici vengono divisi solamente in due categorie: acqua corrente (come ad esempio ruscelli e fiumi) e acqua ferma (come ad esempio laghi e oceani).

Acqua corrente: I fiumi più grandi e placidi scorrono a una velocità di pochi chilometri all'ora, quindi sotto molti aspetti funzionano come acqua ferma. Alcuni corsi d'acqua e alcuni fiumi, tuttavia, scorrono più veloci; qualsiasi cosa che galleggi sulla loro superficie viene spinta in direzione della corrente a una velocità compresa tra 3 metri e 12 metri per round. Le rapide più veloci possono spingere i nuotatori in direzione della corrente a una velocità compresa tra i 18 e i 27 metri per round. I fiumi più rapidi sono sempre composti almeno da acque agitate (Nuotare CD 15) e le rapide sono considerate acque tempestose (Nuotare CD 20). Se un personaggio si trova in acque correnti, viene spostato in direzione della corrente della quantità indicata alla fine del suo turno. Se un personaggio prova a mantenere la sua posizione fissa rispetto alla riva, può impiegare tutto il suo turno per nuotare contro corrente.

Portato via: I personaggi portati via da un fiume che si muovono ad una velocità pari o superiore a 18 metri per round devono superare una prova di Nuotare con CD 20 ad ogni round per evitare di finire sott'acqua. Se un personaggio supera la prova di 5 o più rispetto al minimo richiesto, ferma il suo movimento aggrappandosi a qualcosa, una roccia, il ramo di un albero o un tronco affiorante: in questo caso non viene più portato via dal flusso della corrente. Per sfuggire alle rapide raggiungendo la riva, sono necessarie tre prove di Nuotare con CD 20 una dopo l'altra. Quei personaggi che si sono fermati grazie a una roccia, un ramo o un tronco non possono andarsene con le loro forze a meno che non si rituffino in acqua e non tentino un'attraversata a nuoto. Altri personaggi possono provare a salvarli, come se fossero intrappolati nelle sabbie mobili (descritte in Terreni paludosi).

Acqua ferma: I laghi e gli oceani richiedono semplicemente una velocità di nuoto o una prova di Nuotare per spostarsi (CD 10 in acque calme, CD 15 in acque agitate e CD 20 in acque tempestose), I personaggi devono trovare un modo per respirare, se si trovano sott'acqua, altrimenti annegheranno. Quando un personaggio si trova sott'acqua, può spostarsi in qualsiasi direzione.

Furtività e individuazione sott'acqua: Nei terreni acquatici la visuale massima dipende dalla limpidezza dell'acqua. Come indicazione generica, una creatura può vedere fino a 4d8 × 3 metri se l'acqua è limpida e 1d8 × 3 metri se l'acqua è torbida. L'acqua corrente è sempre torbida, a meno che non si tratti di un fiume particolarmente grande e lento.

È difficile trovare copertura od occultamento per nascondersi sott'acqua (tranne che sul fondo del mare).

Invisibilità: Una creatura invisibile occupa uno spazio là dove dovrebbe esserci l'acqua, e appare come una "bolla" visibile, che ha la forma del suo corpo là dove l'acqua viene spostata. La creatura dispone ancora di occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) ma non di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio).

Combattimento sott'acqua

Le creature che vivono sulla terra hanno considerevoli difficoltà a combattere sott'acqua. L'acqua influenza la Classe Armatura di una creatura, i suoi tiri per colpire, i danni e il movimento. In alcuni casi gli avversari della creatura ottengono un bonus agli attacchi. Tali effetti vengono riassunti nella Tabella 13–7. Si applicano quando un personaggio nuota, cammina nell'acqua alta fino al petto o avanza sul fondo.

Attacchi a distanza sott'acqua: Le armi da lancio sono inefficaci sott'acqua, anche quando vengono lanciate da terra. Gli attacchi con le altre armi a distanza subiscono penalità –2 ai tiri per colpire per ogni 1,5 metri d'acqua che attraversano, oltre alle normali penalità per la gittata.

Attacchi dalla terraferma: Quei personaggi che nuotano, galleggiano o attraversano l'acqua in superficie, o guadano un tratto in cui l'acqua è alta almeno fino al petto, godono di copertura migliorata (bonus +8 alla CA, bonus +4 ai tiri salvezza su Riflessi) nei confronti degli avversari che si trovano sulla terraferma. Quegli avversari che si avvalgono degli effetti di *libertà di movimento* ignorano questa copertura quando compiono attacchi in mischia contro i bersagli in acqua. Una creatura completamente sommersa dispone di copertura totale contro gli avversari sulla terraferma a meno che quegli avversari non beneficino degli effetti di *libertà di movimento*. Gli effetti magici non sono influenzati, tranne quelli che richiedono un tiro per colpire (che vengono trattati come tutti gli altri effetti) e gli effetti di fuoco.

Fuoco: Il fuoco non magico (incluso il fuoco dell'alchimista) non brucia sott'acqua. Gli incantesimi o gli effetti magici dotati del descrittore fuoco sono inefficaci

Tabella 13-7: Modificatori di Combattimento sott'acqua

Circostanza	Attacco/Danni Tagliente o contundente	Attacco/Danni Penetrante	Movimento	Senza equilibrio[1]
Libertà di movimento	normale/normale	normale/normale	normale	No
Si possiede velocità di nuotare	–2/dimezzati	normale	normale	No
Prova di Nuotare superata	–2/dimezzati[2]	normale	un quarto o metà[3]	No
Appoggio solido[4]	–2/dimezzati[2]	normale	metà	No
Nessuna delle voci sopraelencate	–2/dimezzati[2]	–2/dimezzati	normale	Sì

1 Le creature che annaspano in acqua (solitamente poiché hanno fallito la loro prova di Nuotare) hanno difficoltà a combattere efficacemente. Una creatura senza equilibrio perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura, e gli avversari ottengono bonus +2 ai loro tiri per colpire contro di essa.

2 Una creatura senza un effetto di *libertà di movimento* o una velocità di nuotare effettua le sue prove di lotta sott'acqua con penalità –2, ma infligge danni normalmente quando è in lotta.

3 Una prova di Nuotare superata consente a una creatura di muoversi a un quarto della sua velocità come azione di movimento o a metà della sua velocità come azione di round completo.

4 Le creature dotate di appoggio solido che stanno camminando sul fondo, si appoggiano allo scafo della nave o sono in condizioni analoghe; una creatura può camminare sul fondo solo se indossa o trasporta peso a sufficienza per ancorarsi sul fondo (almeno 8 kg per le creature Medie, viene raddoppiato per ogni categoria di taglia superiore alla Media e dimezzato per ogni categoria inferiore).

sott'acqua, a meno che l'incantatore non effettui una prova di livello dell'incantatore (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se la prova ha successo, l'incantesimo crea una bolla di vapore invece dell'effetto di fuoco desiderato, ma per il resto l'incantesimo funziona come descritto. Un effetto di fuoco soprannaturale è inefficace sott'acqua, a meno che la sua descrizione specifica non indichi il contrario. La superficie di uno specchio d'acqua blocca la linea di effetto di qualsiasi incantesimo di fuoco. Se l'incantatore ha effettuato una prova di livello dell'incantatore per rendere l'incantesimo di fuoco utilizzabile sott'acqua, la superficie blocca comunque la linea di effetto dell'incantesimo.

Lanciare incantesimi sott'acqua: Lanciare incantesimi mentre ci si trova sott'acqua può essere difficile per chi non ha la capacità di respirare sott'acqua. Una creatura che non è in grado di respirare sott'acqua deve effettuare una prova di concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo sott'acqua (questa è in aggiunta alla prova di livello dell'incantatore richiesta per lanciare con successo un incantesimo di fuoco sott'acqua). Le creature che respirano sott'acqua possono invece lanciare normalmente i loro incantesimi. Alcuni incantesimi potrebbero funzionare diversamente sott'acqua, a discrezione del GM.

Inondazioni

In molte aree selvagge le inondazioni sono un evento comune. In primavera, lo scioglimento di grossi blocchi di ghiaccio può far straripare i corsi d'acqua e i fiumi giù a valle. Altri eventi catastrofici come una pioggia torrenziale o la distruzione di una diga possono provocare un'inondazione.

Nel corso di un'inondazione, i fiumi si fanno più larghi, più profondi e più veloci. Si presume che il livello di un fiume salga di 1d10+3 metri durante un'inondazione di primavera, e che la sua larghezza cresca di un fattore pari a 1d4 × 50%. I guadi possono sparire per giorni interi, i ponti possono essere spazzati via e perfino i traghetti potrebbero avere difficoltà ad attraversare un fiume straripato.

Un fiume straripato rende le prove di Nuotare più difficili di una categoria (le acque calme diventano agitate, e quelle agitate diventano tempestose). La velocità dei fiumi aumenta del 50%.

Avventure in città

A prima vista, una città è molto simile a un dungeon, in quanto è composta da pareti, porte, stanze e corridoi. Le avventure ambientate in città differiscono da quelle ambientate nei dungeon per due motivi principali. I personaggi hanno accesso a un maggior numero di risorse, e devono tenere conto della presenza delle forze dell'ordine.

Accesso alle risorse: A differenza dei dungeon e delle terre selvagge, i personaggi possono comprare e vendere equipaggiamento molto rapidamente in città. Una città grande o una metropoli probabilmente dispongono di PNG ed esperti di alto livello specializzati nei settori più oscuri della conoscenza, in grado di offrire aiuto e di interpretare gli indizi. E quando i PG sono malconci e contusi, possono sempre fare ritorno alle comodità delle loro camere nella locanda.

La libertà di effettuare una ritirata e l'accesso alle merci del mercato significa che i giocatori dispongono di un maggior controllo sui ritmi di gioco di un'avventura in città.

Forze dell'ordine: L'altro elemento di distinzione tra andare all'avventura in una città ed esplorare un dungeon sta nel fatto che il dungeon è, quasi per definizione, un luogo senza regole dove la sola legge è quella della giungla: uccidere o essere uccisi. Una città, d'altro canto, è sorretta da un codice di leggi, molte delle quali sono state ideate esplicitamente per prevenire quel genere di comportamento nel quale gli avventurieri indulgono spesso e volentieri: uccidere e saccheggiare. Tuttavia, le leggi cittadine riconoscono la

gravità della minaccia che i mostri costituiscono alla stabilità cittadina, ed è assai raro che la proibizione di uccidere valga anche per mostri come le aberrazioni o gli esterni malvagi. La maggior parte degli umanoidi malvagi, tuttavia, solitamente gode della stessa protezione riservata a tutti gli altri cittadini. Appartenere a un allineamento malvagio non è un crimine (tranne forse in quelle città dove vige una severa teocrazia, col potere magico necessario per far valere la legge); soltanto gli atti malvagi vengono considerati un'infrazione alla legge. Anche quando gli avventurieri incontrano un malfattore impegnato a commettere i crimini più orribili nei confronti della popolazione cittadina, la legge vede comunque di cattivo occhio chi si fa giustizia da solo uccidendo il malfattore o impedendo in altri modi che venga condotto davanti a un tribunale per essere processato.

Limitazioni alle armi e agli incantesimi

Ogni città ha le sue leggi riguardo alle armi che è possibile portare con sé circolando in pubblico e alle limitazioni agli incantesimi. Le leggi cittadine potrebbero non influenzare tutti i personaggi in egual modo. Un monaco non viene ostacolato in alcun modo dalla legge che impone di legare con un laccio le armi, ma un chierico subisce una riduzione considerevole del suo potere se tutti i suoi simboli sacri vengono confiscati alle porte della città.

Elementi urbani

Pareti, porte, illuminazione scarsa e terreno sconnesso: sotto molti aspetti, una città è simile a un dungeon. Di seguito vengono descritti nuovi elementi adatti a un'ambientazione cittadina.

Mura e cancelli

Molte città sono difese da un cerchio di mura. Delle normali mura cittadine sono in pietra rinforzata, spesse 1,5 metri e alte 6 metri. Un muro simile è piuttosto liscio ed è necessaria una prova di Scalare con CD 30 per potervisi arrampicare. Le mura dispongono di piccoli merli su un lato per fornire un parapetto alle guardie in cima, e lo spazio per camminare sulle mura è a malapena sufficiente per una guardia. Le mura di una tipica città piccola hanno CA 3, durezza 8 e 450 pf per ogni tratto di 3 metri.

Le mura di una tipica città grande sono larghe 3 metri e alte 9 metri, con merli su entrambi i lati per le guardie in cima e sono altrettanto lisce, richiedendo sempre una prova di Scalare con CD 30. Hanno inoltre CA 3, durezza 8 e 720 pf per ogni tratto di 3 metri.

Le mura di una tipica metropoli sono larghe 4,5 metri e alte 12 metri, con merli su entrambi i lati e spesso un tunnel e delle piccole stanze al loro interno. Le mura di una metropoli hanno CA 3, durezza 8 e 1.170 pf per ogni tratto di 3 metri.

A differenza delle città più piccole, le metropoli spesso sono dotate anche di mura interne, a volte delle vecchie mura erette quando la città era più piccola, oppure mura che separano i vari quartieri gli uni dagli altri. A volte queste mura sono alte e larghe come quelle esterne, ma molto più spesso hanno le dimensioni di quelle di una città grande o piccola.

Torri di guardia: Alcune mura cittadine sono dotate di torri di guardia che spuntano a intervalli regolari. Sono poche le città che hanno guardie a sufficienza da collocare su ogni torre di guardia, a meno che la città non si aspetti un attacco dall'esterno. Le torri offrono una visuale elevata della campagna circostante oltre a un baluardo di difesa contro gli invasori nemici.

Le torri di guardia solitamente sono più alte di 3 metri rispetto al muro di cui fanno parte, e il loro diametro è pari a 5 volte lo spessore delle mura. Delle feritoie per gli arcieri si aprono ai piani alti della torre, e la cima è merlata allo stesso modo delle mura circostanti. Nelle torri più piccole (del diametro di circa 7,5 metri, lungo un muro spesso 1,5 metri) una semplice scala a pioli collega l'interno della torre al tetto. Nelle torri più grandi si trovano vere e proprie scale.

L'accesso alla torre è protetto da pesanti porte in legno, con rinforzi in ferro e serrature buone (Disattivare Congegni CD 30). Normalmente è il capitano delle guardie a custodire la chiave d'accesso alla torre, e una seconda copia viene conservata nella fortezza interna o nella caserma cittadina.

Cancelli: Un tipico cancello d'accesso alla città è composto da una guardiola con due saracinesche e delle feritoie nello spazio tra di esse. Nei paesi e nelle città piccole, l'entrata principale è protetta da doppie porte di ferro incastrate nelle mura cittadine.

I cancelli rimangono solitamente aperti durante il giorno e chiusi a chiave o sbarrati di notte. Generalmente, soltanto un cancello lascia entrare i viaggiatori dopo il tramonto, ed è sorvegliato da guardie che apriranno le porte solo per qualcuno che abbia un aspetto onesto, presenti i documenti appropriati, o le corrompa con una cifra sufficiente (in base al tipo di città e di guardie).

Guardie e soldati

Una città solitamente è dotata di personale militare di servizio a tempo pieno pari all'1% della sua popolazione adulta, in aggiunta ai soldati di turno o di leva pari al 5% della popolazione. I soldati a tempo pieno sono guardie cittadine responsabili del mantenimento dell'ordine in città, con un ruolo simile a quello della polizia moderna, e (in misura assai minore) della difesa della città dagli assalti esterni. I soldati in leva forzata vengono chiamati alle armi in caso di un attacco in città.

Un tipico schieramento di guardie cittadine si distribuisce in tre turni di servizio da otto ore ciascuno, col 30% delle sue forze in servizio di giorno (dalle 8 alle 16), il 35% in servizio di sera (dalla 16 alle 24) e il 35% di servizio nel turno di notte (dalle 24 alle 8). In qualsiasi momento, l'80% delle guardie in servizio è di pattuglia per le strade, mentre

Tabella 13-8: Macchine d'assedio

Oggetto	Costo	Danno	Critico	Gittata	Operatori
Catapulta pesante	800 mo	6d6	—	60 m (minimo 30 m)	4
Catapulta leggera	550 mo	4d6	—	45 m (minimo 30 m)	2
Balista	500 mo	3d8	19–20	36 m	1
Ariete	1.000 mo	3d6*	—	—	10
Torre da assedio	2.000 mo	—	—	—	20

* Vedi la descrizione per le regole speciali.

Modificatori di Attacco delle Catapulte

Circostanza	Modificatore
La linea di visuale non giunge fino al quadretto bersaglio	–6
Tiro consecutivo (gli operatori riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti)	+2 cumulativo per per colpo mancato precedente (massimo +10)
Tiro consecutivo (gli operatori non riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti ma un osservatore fornisce indicazioni)	+1 cumulativo per per colpo mancato precedente (massimo +5))

il 20% rimanente è assegnato a varie postazioni per la città, pronti a reagire ad eventuali allarmi. Una postazione di guardia simile è presente almeno in ogni vicinato cittadino (un vicinato è composto da vari quartieri).

La maggioranza delle guardie cittadine è composta da combattenti, quasi tutti di 1° livello. Gli ufficiali sono combattenti di livello più alto, guerrieri, un discreto numero di chierici, maghi o stregoni e anche di guerrieri/incantatori multiclasse.

Macchine d'assedio

Le macchine d'assedio sono grosse armi, strutture temporanee o meccanismi tradizionalmente usati per assediare un castello o una fortezza.

Le macchine d'assedio sono considerate congegni difficili se qualcuno cerca di disarmarle con Disattivare Congegni. Per farlo occorrono 2d4 round ed una prova riuscita di Disattivare Congegni con CD 20. Le macchine d'assedio sono solitamente fatte di legno ed hanno CA 3 (–5 Des, –2 taglia), durezza 5 e 80 punti ferita. Le macchine d'assedio fatte di altri materiali possono avere altri valori. Alcune macchine d'assedio hanno anche dei rivestimenti d'armatura. Queste sono considerate come creature Enormi per determinare il costo dell'armatura protettiva. Le macchine d'assedio possono essere perfette e incantate come armi magiche, aggiungendo i bonus ai tiri per colpire alle prove effettuate per colpire con esse. Una macchina d'assedio perfetta costa 300 mo in più rispetto al prezzo indicato. Incantare una macchina d'assedio costa il doppio del normale. Ad esempio, una *catapulta pesante infuocata*, con un rivestimento di un'armatura completa, avrebbe CA 11 e costerebbe 23.100 mo (800 mo base + 6.000 mo per l'armatura + 300 mo per la versione perfetta + 16.000 mo per l'incantamento)

Catapulta pesante: Una catapulta pesante è una gigantesca macchina d'assedio in grado di scagliare macigni o altri oggetti pesanti con grande forza. Dal momento che l'arco di lancio della catapulta è molto alto, il marchingegno è in grado di colpire anche dei quadretti al di fuori della sua linea di visuale. Per fare fuoco con una catapulta pesante, il capo degli operatori del macchinario effettua una prova speciale con CD 15 usando solo il suo bonus di attacco base, il suo modificatone di Intelligenza, la penalità per la gittata e il modificatore relativo alla sezione inferiore della Tabella 13–8. Se la prova ha successo, il macigno della catapulta colpisce il quadretto a cui la catapulta aveva mirato, infliggendo i danni indicati a qualsiasi oggetto o personaggio nel quadretto. I personaggi

che superano con successo un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 subiscono danni dimezzati. Una volta che il macigno ha colpito un quadretto, i tiri successivi colpiranno lo stesso quadretto, a meno che la catapulta non venga ridirezionata o il vento non cambi direzione o velocità.

Se il macigno di una catapulta manca il bersaglio, si tira 1d8 per determinare dove atterra. Il risultato indica la direzione in cui il colpo devia, dove 1 indica verso la catapulta stessa e i valori da 2 a 8 le direzioni successive in senso orario attorno al quadretto bersaglio. Poi si contano 1d4 quadretti partendo dal quadretto bersaglio per ogni incremento di gittata dell'attacco.

Per caricare una catapulta è necessaria una serie di azioni di round completo. Richiede una prova di Forza con CD 15 per abbassare il braccio della catapulta; la maggior parte delle catapulte hanno ruote che permettono fino a due operatori di usare l'azione di aiutare un altro per assistere l'operatore principale della carrucola. Una prova di Professione (ingegnere d'assedio) con CD 15 consente di agganciare il braccio in posizione, e poi un'altra prova di Professione (ingegnere d'assedio) con CD 15 servirà per caricare il proiettile sulla catapulta. Sono necessarie quattro azioni di round completo per ricaricare una catapulta pesante (vari operatori della catapulta possono compiere queste azioni nello stesso round, quindi quattro persone possono ricaricare una catapulta nel giro di 1 solo round).

Una catapulta pesante occupa uno spazio di 4,5 metri.

Catapulta leggera: Questa è una versione più piccola e più leggera della catapulta pesante. Funziona essenzialmente come una catapulta pesante, con la differenza che è necessaria una prova di Forza con CD 10 per agganciare il braccio al suo posto, e soltanto due azioni di round completo per ridirezionare la catapulta. Una catapulta leggera occupa uno spazio di 3 metri.

Balista: Una balista è in pratica una balestra pesante Enorme fissa. La sua taglia rende difficile il suo utilizzo per la maggior parte delle creature. Quindi, una creatura Media subisce penalità –4 ai tiri per colpire quando usa una balista, e una creatura Piccola subisce penalità –6. Per una creatura di taglia inferiore alla Grande sono necessarie due azioni di round completo per ricaricare la balista dopo aver fatto fuoco. Una balista occupa uno spazio di 1,5 metri.

Ariete: Questo tronco massiccio a volte è legato e sospeso a un traliccio mobile che consente a coloro che lo manovrano di farlo oscillare con forza sempre crescente contro un bersaglio. Come azione di round completo, il personaggio più vicino alla punta dell'ariete effettua un tiro per colpire contro la CA della costruzione, applicando penalità –4 per la mancanza di competenza (non è possibile avere competenza nell'uso di questo macchinario). Oltre ai danni indicati nella Tabella 13–8, fino a nove altri personaggi possono spingere l'ariete e aggiungere i loro modificatori di Forza al danno dell'ariete, se riservano un'azione di attacco per farlo. È necessaria almeno una creatura Enorme o di taglia superiore, 2 creature Grandi, 4 creature Medie oppure 8 creature Piccole per manovrare un ariete (le creature Minuscole o di taglia inferiore non possono usare un ariete).

Un ariete solitamente è lungo 9 metri. In una battaglia, le creature che manovrano un ariete devono disporsi in due file adiacenti di eguale lunghezza con l'ariete sorretto tra le due file.

Torre da assedio: Questo macchinario è un'enorme torre di legno montata su ruote o cilindri che può essere spinta contro un muro per consentire agli assedianti di scalare la torre e quindi arrivare in cima alle mura beneficiando di copertura. Le pareti in legno della torre di solito sono spesse circa 30 cm. Una torre da assedio tipica occupa uno spazio di 4,5 metri. Le creature al suo interno la spingono a una velocità di 3 metri (una torre da assedio non può correre). Le otto creature che spingono la torre al pian terreno godono di copertura totale, quelle ai piani superiori godono di copertura migliorata e possono tirare attraverso le feritoie per gli arcieri.

Strade cittadine

Le tipiche strade di una città sono strette e tortuose. La maggior parte delle vie cittadine è larga dai 4,5 ai 6 metri, mentre i vicoli vanno da una larghezza di 3 metri a una di soltanto 1,5 metri. Se il pavimento lastricato è in buone condizioni, è possibile muoversi normalmente, mentre le strade in brutte condizioni e gravemente rovinate vengono considerate equivalenti a detriti sparsi, e aumentano la CD delle prove di Acrobazia di 2.

Alcune città non hanno grandi viali d'accesso, specialmente quelle che sono cresciute gradualmente partendo come piccoli insediamenti. Le città che sono state progettate a tavolino, o che forse sono state consumate da un grave incendio che ha consentito alle autorità di costruire nuove strade su quelle che un tempo erano aree abitate, potrebbero disporre di alcune strade più grandi che le attraversano. Queste strade principali sono ampie 7,5 metri, e consentono ai carri di passare l'uno di fianco all'altro, con marciapiedi di 1,5 metri su entrambi i lati.

Folla: Le strade cittadine sono gremite di gente che va e viene, impegnata nelle varie faccende giornaliere. Nella maggior parte dei casi non è necessario includere ogni popolano di 1° livello sulla mappa quando si giunge a un combattimento sul viale principale della città. È sufficiente invece indicare quali quadretti sulla mappa sono occupati dalla folla. Se la folla vede qualcosa di pericoloso, si allontanerà alla velocità di 9 metri per round a conteggio di iniziativa 0. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto occupato dalla folla. La folla fornisce copertura a chiunque riesca a entrarvi, consentendo una prova di Furtività e fornendo un bonus alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi.

Dirigere la folla: È necessaria una prova di Diplomazia con CD 15 o di Intimidire con CD 20 per convincere una folla a spostarsi in una certa direzione, e la folla deve essere in grado di sentire o vedere il personaggio che effettua il tentativo. È necessaria un'azione di round completo per effettuare la

prova di Diplomazia, mentre serve solo un'azione gratuita per effettuare la prova di Intimidire. Se due o più personaggi tentano di spingere la folla in due direzioni diverse, effettuano prove di Diplomazia o di Intimidire contrapposte per determinare a chi la folla darà ascolto. La folla ignorerà entrambi, se tutti e due i risultati delle prove dovessero essere inferiori alle CD sopra indicate.

Sopra e sotto le strade

Tetti: Per arrampicarsi su un tetto di solito è necessario scalare un muro (vedi la sezione Pareti), a meno che un personaggio non possa raggiungere un tetto saltando giù da una finestra, un balcone o un ponte più alto. I tetti piatti sono comuni solo nelle zone a clima caldo (la neve, accumulandosi, può far crollare un tetto piatto) e sono facili da percorrere correndo. Spostarsi sulla cima di un tetto richiede una prova di Acrobazia con CD 20. Spostarsi orizzontalmente su un tetto inclinato (muovendosi in parallelo alla sua cima, in pratica) richiede una prova di Acrobazia con CD 15. Spostarsi su e giù lungo un tetto inclinato richiede una prova di Acrobazia con CD 10. Prima o poi un personaggio giungerà alla fine del tetto, e dovrà effettuare un lungo salto per passare al tetto successivo o per scendere a terra. La distanza che separa un tetto dal successivo di solito è 1d3 × 1,5 metri in orizzontale, ma il tetto dall'altra parte potrebbe essere più alto o più basso di 1,5 metri, o alla stessa altezza. Si usano le indicazioni date per Acrobazia (il picco d'altezza in un salto in lungo è pari ad un quarto della distanza orizzontale) per determinare se il personaggio è in grado di effettuare un salto.

Fognature: Per entrare nelle fognature, i personaggi solitamente devono aprire una grata (un'azione di round completo) e saltare in basso per 3 metri. Le fognature sono costruite esattamente come dei dungeon, con la differenza che il pavimento è scivoloso o ricoperto d'acqua. Le fognature sono anche simili ai dungeon per quello che riguarda le creature che è possibile incontrare al loro interno. Alcune città sono state costruite sulle rovine di civiltà più antiche, quindi le fognature potrebbero anche condurre a tesori e pericoli appartenenti a un'era passata.

Edifici cittadini

La maggior parte degli edifici cittadini è divisa in tre categorie. Molti edifici in una città sono alti da due a cinque piani e sono costruiti l'uno di fianco all'altro per formare lunghe file, interrotte soltanto dalle vie principali o secondarie. Questi edifici a schiera solitamente ospitano un negozio a pianterreno, con uffici o appartamenti ai piani superiori.

Le locande, le imprese commerciali più ricche e i magazzini più grandi (oltre a eventuali mulini, concerie e altre attività che richiedano molto spazio) in genere sono grossi edifici indipendenti alti fino a cinque piani. Infine, le abitazioni, i negozi, i magazzini e i depositi più piccoli sono dei semplici edifici di legno a un piano, specialmente nei quartieri più poveri. La maggior parte degli edifici cittadini è fatta in un misto di pietre e mattoni (ai primi piani) e legno (ai piani superiori, nelle mura interne e nei pavimenti). I tetti sono un misto di assi, tegole e travi sigillati con la pece. Una tipica parete ai piani bassi di un edificio è spessa 30 cm, ha CA 3, durezza 8, 90 pf e una CD di Scalare pari a 25. La parete ai piani alti di un edificio è spessa 15 cm, ha CA 3, durezza 5, 60 pf e una CD di Scalare pari a 21. Le porte esterne della maggior parte degli edifici sono porte di legno buone che solitamente sono chiuse a chiave, eccettuati i luoghi pubblici come i negozi e le taverne.

Illuminazione cittadina

Se una città possiede grandi viali d'accesso, questi saranno illuminati da lanterne appese a un'altezza di circa 2 metri sui lati degli edifici. Queste lanterne sono poste a una distanza di 18 metri l'una dall'altra, quindi l'illuminazione in queste strade è praticamente continua. Le strade secondarie e i vicoli non sono illuminati; è consuetudine per i cittadini pagare un lanternaio che li accompagni, se devono uscire di notte. I vicoli possono essere luoghi bui anche di giorno, grazie alle ombre degli edifici più alti circostanti. Un vicolo buio di giorno non è buio a sufficienza da poter conferire occultamento vero e proprio, ma può fornire bonus di circostanza +2 alle prove di Furtività.

Tempo atmosferico

A volte il tempo atmosferico può giocare un ruolo importante nel corso di un'avventura. La Tabella 13–9 è una tabella generica che può essere utilizzata per stabilire le condizioni atmosferiche locali. I termini della tabella sono definiti qui di seguito:

Caldo: La temperatura è tra 15° e 30° C di giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Calmo: Vento leggero (tra 0 e 15 km/h).

Freddo: Temperatura tra –17° e 5° C durante il giorno, e tra 6 a 11 gradi in meno di notte.

Ondata di freddo: Abbassa la temperatura di 6° C.

Acquazzone: Considerarlo come pioggia (vedi Precipitazioni sotto), ma offre occultamento come la nebbia. Può provocare inondazioni e dura di solito 2d4 ore.

Ondata di caldo: Fa aumentare la temperatura di 6° C.

Torrido: Temperatura tra i 30° e i 43° C durante il giorno e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Moderato: Temperatura tra i 5° e i 15° C durante il giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Tempesta violenta (Bufera/Tormenta/Uragano/Tornado): La velocità del vento è superiore ai 75 km/h (vedi Tabella 13–10). Inoltre, le tormente sono accompagnate da pesanti nevicate (1d3 × 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni. Le bufere durano 1d6 ore, le tormente 1d3 giorni. Gli uragani possono durare fino a una settimana, ma l'impatto maggiore per i personaggi avverrà in un periodo di tempo tra le 24 e

le 48 ore, mentre il centro della tempesta si sposta nella loro zona. I tornado durano molto poco (1d6 × 10 minuti), e di solito si formano come parte di una tempesta di fulmini.

Precipitazioni: Tirare un d% per determinare se la precipitazione è nebbia (01–30), pioggia/neve (31–90), o nevischio/grandine (91–00). La neve e il nevischio si verificano solo quando la temperatura è di 0° C o inferiore. La maggior parte delle precipitazioni dura 2d4 ore. La grandine, invece, dura solo 1d20 minuti ma di solito è accompagnata da 1d4 ore di pioggia.

Tempesta (di polvere/di neve/di fulmini): Il vento è molto forte (da 45 a 75 km/h) e la visibilità è ridotta di tre quarti. Le tempeste durano 2d4–1 ore. Vedi Tempeste, sotto, per ulteriori dettagli.

Ventilato: La velocità del vento va da moderata a forte (da 15 a 45 km/h); vedi Tabella 13–10.

Pioggia, neve, nevischio e grandine

La brutta stagione frequentemente rallenta o blocca i trasporti via terra e rende praticamente impossibile la navigazione. Acquazzoni torrenziali e bufere oscurano la visuale tanto quanto lo farebbe una nebbia densa.

La maggior parte delle precipitazioni si manifesta come pioggia, ma nei climi freddi possono manifestarsi anche come neve, nevischio o grandine. Le precipitazioni di qualsiasi tipo, seguite da un calo della temperatura da sopra a sotto gli 0° C possono produrre ghiaccio.

Pioggia: La pioggia dimezza la visibilità, e impone penalità –4 alle prove di Percezione. Ha lo stesso effetto di un vento molto forte sulle fiamme, sugli attacchi con armi a distanza e sulle prove di Percezione come vento molto forte.

Neve: Mentre cade, la neve ha gli stessi effetti della pioggia su visibilità, attacchi con armi a distanza e prove di Percezione, ed entrare in un quadretto coperto di neve costa 2 quadretti di movimento. Una nevicata della durata di un giorno lascia al suolo 1d6 × 2,5 centimetri di neve.

Neve fitta: Una fitta nevicata ha gli stessi effetti di una nevicata normale, ma oscura la visibilità come la nebbia (vedi Nebbia). Un giorno di neve fitta lascia sul terreno 1d4 × 30 centimetri di neve, ed entrare in quadretti coperti di neve così alta costa 4 quadretti di movimento. Una fitta nevicata accompagnata da venti forti o molto forti può dare origine a cumuli di neve profondi 1d4 × 1,5 metri, specialmente sopra e intorno ad oggetti abbastanza grandi da deflettere il vento (una capanna o una grande tenda, per esempio). C'è una probabilità del 10% che una nevicata fitta sia accompagnata da fulmini (vedi Tempesta di fulmini). La neve ha gli stessi effetti del vento moderato sulle fiamme.

Nevischio: Si tratta fondamentalmente di pioggia congelata, che ha gli stessi effetti della pioggia quando cade (eccetto che la probabilità di estinguere fiamme protette è del 75%) e quelli della neve una volta depositatasi.

Grandine: La grandine non riduce la visibilità, ma il suono della grandine che cade rende più difficili le prove di Percezione basate sull'udito (penalità –4). A volte (probabilità del 5%) la grandine può essere talmente grossa da infliggere 1 danno letale (per tempesta) a qualsiasi cosa si trovi all'aperto. Una volta depositata, la grandine ha lo stesso effetto della neve sul movimento.

Tempeste

Gli effetti combinati delle precipitazioni (o della polvere) e del vento, che accompagnano tutte le tempeste, riducono la visibilità di tre quarti, imponendo penalità –8 a tutte le prove di Percezione. Le tempeste rendono impossibili gli attacchi con le armi a distanza, tranne che con le armi da assedio, che subiscono penalità –4 i tiri per colpire. Estinguono automaticamente le candele, le torce o simili fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, vengono agitate violentemente e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Vedi Tabella 13–10 per le possibili conseguenze sulle creature sorprese all'esterno senza ripari. Le tempeste sono suddivise nei seguenti tre tipi.

Tempesta di polvere (GS 3): Queste tempeste desertiche si differenziano dalle altre tempeste in quanto non hanno precipitazioni. Al contrario, le tempeste di polvere trasportano granelli di sabbia che oscurano la vista, soffocano le fiamme non protette, e possono addirittura spegnere quelle protette (probabilità del 50%). Molte tempeste di polvere sono accompagnate da venti molto forti e si lasciano alle spalle un deposito di 1d6 × 2,5 centimetri di sabbia. Esiste anche una probabilità del 10% di incontrare grandi tempeste di polvere con bufere di vento (vedi Tabella 13–10). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni non letali per round a chiunque venga sorpreso all'aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi Annegamento, eccetto che un personaggio con una sciarpa o simile protezione sulla bocca e il naso, non inizia a soffocare se non dopo un numero di round pari 10 × il suo punteggio di Costituzione). Le grandi tempeste di polvere si depositano alle spalle (2d3–1) × 30 centimetri di sabbia.

Tempesta di neve: Oltre ai venti e alle precipitazioni comuni alle altre tempeste, le tempeste di neve depositano 1d6 × 2,5 centimetri di neve sul terreno.

Tempesta di fulmini: Oltre ai venti e alle precipitazioni (di solito pioggia, ma occasionalmente anche grandine), le tempeste di fulmini sono accompagnate da scariche elettriche che rappresentano un pericolo per i personaggi che si trovano all'aperto senza riparo (specialmente se indossano armature metalliche). Come regola generale, si può considerare un fulmine al minuto per un periodo di un'ora nel cuore della tempesta. Ogni fulmine infligge danni da elettricità tra 4d8 e 10d8. Una tempesta di fulmini su dieci viene accompagnata da un tornado.

Tempeste violente: Venti molto forti e precipitazioni torrenziali riducono la visibilità a zero, e rendono impossibile effettuare prove di Percezione e compiere attacchi con armi a distanza. Le fiamme non protette vengono automaticamente

Tabella 13-9: Tempo atmosferico casuale

d%	Tempo atmosferico	Clima freddo	Clima temperato[1]	Deserto
01–70	Normale	Freddo, calmo	Normale per la stagione[2]	Torrido, calmo
71–80	Anormale	Ondata di caldo (01–30) o ondata di freddo (31–100)	Ondata di caldo (01–50) o ondata di freddo (51–100)	Torrido, ventilato
81–90	Inclemente	Precipitazioni (neve)	Precipitazioni (normali per la stagione)	Torrido, ventilato
91–99	Tempesta	Tempesta di neve	Tempesta di fulmini, tempesta di neve	Tempesta di polvere
100	Tempesta violenta	Tormenta	Bufera, tormenta, uragano, tornado	Acquazzone

1 Temperato comprende foreste, colline, paludi, montagne, pianure e zone marine calde.

2 L'inverno è freddo, l'estate è calda, l'autunno e la primavera sono moderati. Le paludi sono sempre leggermente più calde d'inverno.

Tabella 13-10: Effetti del Vento

Forza del vento	Velocità del vento	Attacchi a distanza normali/macchine d'assedio[1]	Taglia della creatura[2]	Taglia portata via[3]	Penalità a Volare
Leggero	0–15 km/h	—/—	—	—	—
Moderato	16,5–30 km/h	—/—	—	—	—
Forte	31,5–45 km/h	–2/—	Minuscola	—	–2
Molto forte	46,5–75 km/h	–4/—	Piccola	Minuscola	–4
Bufera	76,5–111 km/h	Impossibile/–4	Media	Piccola	–8
Uragano	112,5–261 km/h	Impossibile/–8	Grande	Media	–12
Tornado	262,5–450 km/h	Impossibile/impossibile	Enorme	Grande	–16

1 La categoria delle armi d'assedio include baliste e catapulte, così come i macigni scagliati dai giganti.

2 *Taglia della creatura*: Le creature di questa taglia o più piccole sono incapaci di muoversi contro la forza del vento a meno che non superino una prova di Forza con CD 10 (se sono a terra) o una prova di Volare con CD 20 se stanno volando.

3 *Taglia portata via*: Le creature a terra cadono prone e rotolonao per 1d4 × 3 metri, subendo 1d4 danni non letali ogni 3 metri, a meno che non superino una prova di Forza con CD 15. Le creature volanti sono respinte indietro di 2d6 × 3 metri e subiscono 2d6 danni non letali a causa dello scuotimento, a meno che non superino una prova di Volare con CD 25.

spente, e c'è una probabilità del 75% che ciò si verifichi anche per quelle protette. Le creature sorprese in queste zone devono effettuare un tiro salvezza su Tempra o devono affrontare effetti a seconda della propria taglia (vedi Tabella 13–10). Le tempeste violente sono suddivise nei seguenti quattro tipi.

Bufera: Sebbene abbiano poche o nessuna precipitazione, le bufere possono provocare danni ingenti solo grazie alla forza del vento.

Tormenta: La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 × 30 cm) e freddo intenso rende le tormente letali per chiunque non vi sia preparato.

Uragano: Oltre ai venti molto forti e alla pioggia intensa, gli uragani sono seguiti da inondazioni. Molte attività in un'avventura sono impossibili in queste condizioni.

Tornado: Oltre ai venti molto forti, i tornadi possono ferire gravemente ed uccidere quelli che vengono catturati al suo interno.

Nebbia

Sia nella forma di una nube a bassa altitudine che di una foschia che sale dal terreno, la nebbia ostacola la visuale, inclusa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature più lontane di 1,5 metri godono di occultamento (attacchi da e contro di loro hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio).

Venti

I venti possono creare turbini di sabbia o polvere, alimentare grossi incendi, rovesciare piccole imbarcazioni e disperdere gas o vapori.

Se sono forti a sufficienza possono addirittura buttare a terra i personaggi (vedi Tabella 13–10), interferire con gli attacchi a distanza, o imporre penalità ad alcune prove di abilità.

Vento leggero: Una brezza gentile, che non ha effetti pratici sul gioco.

Vento moderato: Un vento sostenuto, che ha una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi piccola fiamma non protetta, come quella di una candela.

Vento forte: Folate che spengono automaticamente le fiamme non protette (candele, torce e simili). Queste folate impongono penalità –2 ai tiri per colpire a distanza alle prove di Percezione.

Vento molto forte: Oltre a spegnere automaticamente le fiamme non protette, i venti di questa intensità agitano violentemente le fiamme protette (come quelle di una lanterna) e hanno una probabilità del 50% di estinguerle. Gli attacchi con le armi a distanza e le prove di Percezione subiscono penalità –4. Questa è la stessa velocità del vento prodotta da un incantesimo *folata di vento*.

Bufera: Sufficientemente forti da abbattere i rami se non addirittura interi alberi, le bufere estinguono automaticamente le fiamme non protette e hanno una probabilità del 75% di estinguere quelle protette, come quelle delle lanterne. Gli attacchi con le armi a distanza sono impossibili, e anche le armi da assedio subiscono penalità –4 ai tiri per colpire. Le prove di Percezione basate sull'udito subiscono penalità –8 per l'ululare del vento.

Uragano: Estingue tutte le fiamme. Gli attacchi a distanza sono impossibili (eccetto con le armi da assedio che subiscono penalità –8 ai tiri per colpire). Anche le prove di Percezione basate sull'udito sono impossibili e tutto ciò che i personaggi possono udire è l'ululare del vento. Gli uragani spesso sono in grado di abbattere gli alberi.

Tornado (GS 10): Estingue tutte le fiamme. Tutti gli attacchi a distanza sono impossibili (compresi quelli con le armi da assedio), così come le prove di Percezione basate sull'udito. Invece di essere portati via (vedi Tabella 13–10), i personaggi che si trovano nelle immediate vicinanze di un tornado e che falliscono un tiro salvezza su Tempra vengono risucchiati dentro il tornado. Coloro che entrano in contatto con la nube conica vengono sollevati da terra e sbatacchiati per 1d10 round, subendo 6d6 danni per round, prima di venirne espulsi violentemente (con l'applicazione dei danni da caduta). Sebbene la velocità rotatoria di un tornado possa raggiungere i 450 km/h, il cono stesso si muove in avanti ad una media di 45 km/h (circa 75 metri per ogni round). Un tornado è in grado di sradicare alberi, distruggere edifici e provocare altre forme di simile devastazione.

I PIANI

Anche se avventure infinite vi attendono nel gioco, ci sono altri mondi oltre questo, altri continenti, altri pianeti, altre galassie. Tuttavia anche oltre l'esistenza di innumerevoli pianeti esistono altri mondi, dimensioni completamente differenti dalla realtà, conosciuti come piani di esistenza. Tranne per rari punti di collegamento che permettono di viaggiare tra loro, ogni piano è un universo a sè con le sue proprie leggi naturali. Insieme, queste altre dimensioni e piani sono conosciuti come il Grande Oltre.

Sebbene il numero di piani sia limitato solo dall'immaginazione, essi possono ricondursi tutti a cinque tipi generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Interni, i Piani Esterni e gli innumerevoli semipiani.

Piano Materiale: Il Piano Materiale tende ad essere quello più simile alla terra e a funzionare facendo uso delle stesse regole naturali. La sua "dimensione" dipende dalla campagna: si può conformare solo al mondo di gioco effettivo, o comprendere un intero universo di pianeti, lune, stelle e galassie. Il Piano Materiale è il piano di base per *Pathfinder GdR*.

Piani di Transizione: Questi piani hanno un importante elemento in comune: tutti sono sovrapposti agli altri piani e servono a viaggiare tra realtà in sovrapposizione. Questi piani sono fortemente interconnessi col Piano Materiale, ed è possibile accedervi usando numerosi incantesimi. Sono dotati anche essi di abitanti nativi. Qui di seguito sono descritti alcuni Piani di Transizione.

Piano Astrale: Un vuoto argenteo che connette il Piano Materiale ai Piani Interni e ai Piani Esterni, il Piano Astrale è il mezzo attraverso cui le anime dei defunti giungono all'aldilà. Un viaggiatore nel Piano Astrale vede il piano come un infinito vuoto periodicamente punteggiato da minuscoli sprazzi di realtà fisica distaccatisi dagli innumerevoli piani sovrapposti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Astrale per una breve frazione di secondo quando si teletrasportano, o possono usarlo per viaggiare tra i piani con incantesimi come *proiezione astrale*.

Piano Etereo: Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta coesistente col Piano Materiale e il Piano delle Ombre. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo sperimentano il mondo reale come fosse insostanziale e si possono muovere tra gli oggetti solidi senza essere visti nel mondo reale. Creature bizzarre abitano il Piano Etereo, così come fantasmi e sogni, molte delle quali possono a volte estendere la loro influenza nel mondo reale in modi misteriosi e terrificanti. Incantatori potenti utilizzano il Piano Etereo con incantesimi come *intermittenza*, *forma eterea* e *transizione eterea*.

Piano delle Ombre: Il misterioso e mortale Piano delle Ombre è una versione grigia e priva di colori del Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale ma è più piccolo, ed è per molti versi un "riflesso" distorto e perverso del Piano Materiale, infuso di energia negativa (vedi Piani Interni) e abitato da terribili mostri come ombre o creature ancora peggiori. Incantatori potenti utilizzano il Piano dell Ombre per percorrere rapidamente immense distanze sul Piano Materiale con *camminare nelle ombre*, o attingono all'essenza mutevole del piano per creare effetti e mostri quasi reali con gli incantesimi *ombra di una evocazione* o *ombre*.

Piani Interni: Questi piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Possono essere visti come "contenenti" il Piano Materiale, ma non sono ad esso sovrapposti come i Piani di Transizione. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento, superiore a tutti gli altri. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall'elemento del piano. Tra i Piani Interni ci sono:

Piani elementali: I quattro classici Piani Interni sono Piano dell'Acqua, Piano dell'Aria, Piano del Fuoco e Piano della Terra. Da questi piani provengono le creature note come elementali, ma sono abitati anche da altre bizzarre creature, come geni, xorn, mephit e cacciatori invisibili.

Piani di energia: Esistono due piani di energia, Il Piano dell'Energia Positiva (da cui provengono le scintille vitali) ed il Piano dell'Energia Negativa (da cui proviene la corruzione della non morte). L'energia di entrambi i piani è infusa nella realtà, ed il flusso di questa energia scorre in tutte le creature dalla nascita alla morte. I chierici utilizzano il potere di questi due piani quando incanalano energia.

Piani Esterni: Oltre i regni mortali, oltre gli elementi della realtà, ci sono i Piani Esterni. Vasti oltre ogni immaginazione è ad essi che giungono le anime dei morti ed è qui che dimorano le divinità. Ognuno di essi ha un suo allineamento, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, e i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questo allineamento. I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati a una calma introspezione che alla dannazione eterna. Gli abitanti dei Piani Esterni formano le mitologie delle civiltà, comprendendo angeli e demoni, titani e diavoli, e innumerevoli altre incarnazioni del possibile. Ogni mondo di gioco dovrebbe avere Piani Esterni diversi che si conformino ai temi e alle necessità specifiche, ma i classici Piani Esterni includono il Paradiso (legale buono), l'Abisso (caotico malvagio), l'Inferno (legale malvagio) e l'Elysium (caotico buono). Incantatori potenti possono entrare in contatto con i Piani Esterni per guida e consiglio con incantesimi come *comunione* e *contattare piani esterni,* o possono evocare alleati con *evoca mostri* e *evoca alleato naturale.*

Semipiani: Questa categoria serve a raccogliere tutti gli altri spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno accesso e dimensioni misurabili e limitate. Gli altri tipi di piani hanno in teoria dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere lungo anche soltanto poche centinaia di metri. Ci sono innumerevoli semipiani alla deriva nella realtà, e mentre molti sono connessi al Piano Astrale e al Piano Etereo, altri sono tagliati completamente fuori dai Piani di Transizione e sono raggiungibili solo attraverso portali ben nascosti o magie oscure.

Piani a più strati

L'infinito può essere ripartito in infiniti più piccoli e i piani in piani più piccoli correlati tra loro. Questi strati sono a tutti gli effetti dei piani di esistenza separati, e ogni strato può avere i suoi particolari tratti planari. Gli strati sono collegati tra loro attraverso numerosi portali planari, vortici naturali, sentieri e confini mutevoli. L'accesso a un piano a più strati da un'altra provenienza di solito avviene su uno strato specifico, il primo strato del piano, che può essere sia quello più in alto che quello più in basso, in base al piano in questione. Molti punti d'accesso fissi (come portali e vortici naturali) conducono fino a questo strato, che diventa il portale d'accesso verso gli altri strati del piano. Anche l'incantesimo *spostamento planare* deposita l'incantatore sul primo strato del piano.

Interazione planare

Due piani che sono separati tra loro non si sovrappongono e non si collegano direttamente l'uno all'altro. Sono come pianeti su orbite diverse. Il solo modo di spostarsi da un piano all'altro è passare attraverso un terzo piano, come un Piano di Transizione.

Piani adiacenti: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Laddove si toccano esiste una connessione attraverso la quale i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell'altra.

Piani coesistenti: Se è possibile creare in ogni punto un legame tra due piani, i due piani sono coesistenti. Questi piani si sovrappongono l'uno all'altro completamente. Un piano coesistente può essere raggiunto da qualsiasi punto del piano a cui è sovrapposto. Quando ci si muove su un piano coesistente, spesso è possibile vedere o interagire col piano ad esso sovrapposto.

REGOLE AMBIENTALI

I pericoli relativi a un tipo di terreno specifico vengono descritti nella sezione Avventure nelle terre selvagge. I rischi ambientali comuni a più di un territorio vengono invece descritti di seguito.

Buio

La scurovisione consente a molti personaggi e mostri di vedere alla perfezione anche senza una fonte di luce disponibile, ma quei personaggi dotati di visione normale (o anche di visione crepuscolare) possono venire completamente accecati estinguendo le luci presenti. Le torce e le lanterne possono essere spente all'improvviso da una folata di vento sotterraneo, le fonti di luce magiche possono essere dissolte o contrastate, e alcune trappole magiche possono creare campi di buio impenetrabile. In certi casi alcuni dei personaggi o dei mostri potrebbero essere in grado di vedere mentre gli altri sono accecati. Ai fini dei punti che seguono, una creatura accecata è semplicemente una creatura che non è in grado di vedere nelle tenebre circostanti.

Le creature accecate nel buio perdono la loro capacità di infliggere danni extra grazie alla precisione (ad esempio, la capacità attacco furtivo del ladro).

Le creature accecate devono effettuare una prova di Acrobazia con CD 10 per muoversi più velocemente della loro velocità dimezzata. Le creature che falliscono la prova cadono a terra prone. Le creature accecate non possono correre o caricare.

Tutti gli avversari di una creatura accecata godono di occultamento totale nei suoi confronti, quindi la creatura accecata ha una probabilità del 50% di mancare il colpo in combattimento. Una creatura accecata deve prima individuare l'ubicazione di un avversario al fine di sferrare l'attacco sul quadretto giusto; se la creatura accecata effettua un attacco senza aver individuato il suo avversario, attacca un quadretto a caso entro la sua portata. Per quegli attacchi a distanza o quegli incantesimi contro un avversario la cui ubicazione non è stata individuata, si tira per determinare verso quale quadretto adiacente la creatura accecata è rivolta; il suo attacco viene indirizzato verso il bersaglio più vicino che si trova in quella direzione.

Una creatura accecata perde il suo modificatore di Destrezza (se positivo) alla CA e subisce penalità –2 alla CA.

Una creatura accecata subisce penalità –4 alle prove di Percezione e alla maggior parte delle prove basate su Forza e Destrezza, comprese quelle che comportano una penalità di armatura alla prova. Una creatura accecata a causa del buio fallisce automaticamente qualsiasi prova di abilità dipendente dalla vista.

Le creature accecate a causa del buio non possono usare attacchi con lo sguardo e sono immuni agli attacchi con lo sguardo.

Una creatura accecata dal buio può effettuare una prova di Percezione come azione gratuita ad ogni round al fine di individuare degli avversari (CD pari alle prove di Furtività degli avversari). Una prova superata consente a una creatura accecata di percepire la creatura non vista "da qualche parte qui intorno". È praticamente impossibile individuare la posizione esatta di una creatura non vista. Se una prova di Percezione supera la CD di 20, allora il personaggio accecato individua il quadretto su cui si trova la creatura non vista (ma tale creatura gode comunque di occultamento totale nei suoi confronti).

Una creatura accecata può menare colpi a casaccio per localizzare una creatura non vista. Un personaggio può effettuare un attacco di contatto a distanza con le sue mani o con un'arma in due quadretti adiacenti utilizzando un'azione standard. Se un bersaglio non visto si trova su un quadretto di quelli scelti, esiste una probabilità del 50% che l'attacco di contatto vada a vuoto. Se l'attacco va a segno, il personaggio accecato non infligge alcun danno, ma è riuscito a individuare la posizione attuale della creatura non vista. Se però la creatura non vista si muove, la sua posizione torna ad essere ignota.

Se una creatura accecata viene colpita da un nemico non visto, riesce a individuare la posizione attuale della creatura che lo ha colpito (finché la creatura non si muove, naturalmente). L'unica eccezione avviene se la creatura non vista ha una portata superiore a 1,5 metri (in questo caso il personaggio colpito conosce la posizione generica della creatura invisibile, ma non la sua esatta posizione) o usa un attacco a distanza (nel qual caso il personaggio accecato sa la direzione generica del nemico, ma non la sua posizione precisa.

Una creatura con la capacità fiuto individua automaticamente le creature non viste entro 1,5 metri dalla loro posizione.

Cadute

Le creature che cadono subiscono 1d6 danni ogni 3 metri di caduta fino a un massimo di 20d6. Le creature che subiscono danni letali da una caduta, atterranno in posizione prona.

Se un personaggio si getta deliberatamente invece di scivolare o cadere, i danni sono gli stessi ma i primi 1d6 danni sono non

letali. Una prova di Acrobazia riuscita con CD 15 permette al personaggio di evitare qualsiasi tipo di danno dai primi 3 metri di caduta e di convertire i danni dei successivi 3 metri in danni non letali. Quindi, un personaggio che scivola da una sporgenza a 9 metri da terra, subisce 3d6 danni. Se lo stesso personaggio saltasse deliberatamente questa distanza, subirebbe 1d6 danni non letali e 2d6 danni letali. Se il personaggio, che salta di propria iniziativa, supera una prova di Acrobazia, subisce per la caduta solo 1d6 danni non letali e 1d6 danni letali.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni in danni non letali. Questa riduzione è cumulativa con la diminuzione del danno per un salto volontario e per l'uso dell'abilità Acrobazia.

Un personaggio non può lanciare incantesimi mentre cade, a meno che la caduta non sia superiore a 15 metri o l'incantesimo richiede un'azione immediata, come *caduta morbida*. Lanciare un incantesimo mentre si cade richiede una prova di concentrazione con CD pari a 20 + il livello dell'incantesimo. Lanciare *teletrasporto* o un incantesimo simile mentre si cade non fa finire il proprio moto lineare, ma cambia solo la posizione, così si subiscono sempre danni da caduta, anche se si arriva su una superficie solida.

Cadere in acqua: Le cadute in acqua sono gestite in modo leggermente diverso. Fino a quando l'acqua è profonda perlomeno 3 metri, i primi 6 metri di caduta non infliggono danni. I successivi 6 metri infliggono danni non letali (1d3 ogni 3 metri). Oltre questa distanza, i danni per la caduta sono calcolati come di norma (1d6 ogni 3 metri di caduta).

I personaggi che si tuffano volontariamente in acqua non subiscono danni se superano una prova di Nuotare o di Acrobazia con CD 15, se l'acqua è profonda almeno 3 metri per ogni 9 metri di tuffo. La CD della prova aumenta però di 5 ogni 15 metri di tuffo.

Effetti dell'acido

Gli acidi corrosivi infliggono 1d6 danni per round di esposizione, tranne nel caso di totale immersione (come in una vasca d'acido), che infligge 10d6 danni per round. Un attacco con l'acido, come quello di una boccetta lanciata o la saliva di un mostro, deve essere considerato come un round di esposizione. I vapori prodotti dalla maggior parte degli acidi sono equivalenti a veleni inalati. Coloro che si avvicinano molto ad un grosso ammasso di acido devono effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 13 o subiranno 1 danno alla Costituzione a round. Questo veleno non ha frequenza, pertanto una creatura è salva se si allontana dall'acido.

Le creature immuni alle proprietà caustiche dell'acido potrebbero comunque annegare se vi vengono totalmente immerse (vedi Annegamento).

Effetti del fumo

Un personaggio costretto a respirare dei fumi intossicanti deve superare un tiro salvezza su Tempra ogni round (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure passa il round a tossire e soffocare. Un personaggio che continua a soffocare per 2 round consecutivi subisce 1d6 danni non letali. Il fumo oscura la vista, fornendo occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) ai personaggi che si trovano al suo interno.

Fame e sete

I personaggi potrebbero trovarsi senz'acqua o cibo e privi dei mezzi per procurarsene. Nei climi normali, i personaggi di taglia Media hanno bisogno di almeno 0,5 litri di liquidi e 0,5 kg di cibo decente al giorno per evitare la fame. (I personaggi di taglia Piccola necessitano della metà). Nei climi molto caldi, i personaggi possono aver bisogno di due o tre volte quella quantità d'acqua per evitare la disidratazione.

Un personaggio può muoversi senz'acqua per 1 giorno più un numero di ore pari al suo punteggio di Costituzione. Dopo questo lasso di tempo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora (CD 10, +1 per ogni prova precedente), oppure subisce 1d6 danni non letali. Un personaggio che ha subito una quantità di danni non letali pari ai suoi punti ferita totali, inizia a subire danni letali.

Un personaggio può proseguire senza cibo per 3 giorni, con crescenti scompensi. Dopo questo periodo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione ogni giorno (CD 10, +1 per ogni prova precedente), oppure subisce 1d6 danni non letali. Un personaggio che ha subito una quantità di danni non letali pari ai suoi punti ferita totali, inizia a subire danni letali.

I personaggi che hanno subito danni non letali per mancanza di cibo o di acqua sono affaticati. I danni non letali causati dalla sete o dalla fame non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non trovi il cibo e l'acqua necessari; neppure la magia che ripristina i punti ferita può guarire questi danni.

Oggetti cadenti

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori a 3 metri, allo stesso modo subiscono danni se vengono colpiti da oggetti cadenti. Gli oggetti che cadono addosso ai personaggi infliggono danni a seconda del loro peso e della distanza da cui sono caduti.

La tabella 13–11 determina la quantità di danni inflitti da un oggetto in base alla sua taglia. Si presume che l'oggetto sia fatto di un materiale denso e pesante, come la pietra. Gli oggetti fatti di materiali più leggeri potrebbero infliggere la metà o meno del danno indicato, a discrezione del GM.

Per esempio un masso Enorme che colpisce un personaggio infligge 6d6 danni, mentre un carro di legno potrebbe infliggerne solo 3d6. Inoltre, se l'oggetto cade da una distanza inferiore ai 9 metri, infligge la metà dei danni indicati.

Se un oggetto cade da una distanza superiore a 45 metri, infligge danni raddoppiati. Un oggetto cadente inoltre subisce la stessa quantità di danni che infligge.

Per ogni 100 kg di peso, un oggetto infligge 1d6 danni, purché sia caduto per almeno 3 metri. Anche la distanza

Tabella 13-11: Danno da Oggetti Cadenti

Taglia dell'oggetto	Danno
MInuscola o più piccola	1d6
Piccola	2d6
Media	3d6
Grande	4d6
Enorme	6d6
Mastodontica	8d6
Colossale	10d6

entra in gioco, aggiungendo ulteriori 1d6 danni per ogni incremento di 3 metri dopo i primi 3 (fino a un massimo di 20d6 danni).

Lasciar cadere addosso ad una creatura un oggetto richiede un attacco di contatto a distanza. Questi attacchi hanno di solito una gittata di 6 metri. Se un oggetto cade su una creatura (invece di venire lanciato), quella creatura deve effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per dimezzare il danno se è consapevole dell'oggetto che sta cadendo. Gli oggetti cadenti che sono parte di una trappola usano le regole relative alle trappole invece che quelle qui descritte.

Pericoli dell'acqua

Qualsiasi personaggio può attraversare acque relativamente calme che non abbiano una profondità maggiore alla sua altezza, senza bisogno di prove. Allo stesso modo, nuotare in acque calme richiede una prova di Nuotare con CD 10. I nuotatori addestrati possono semplicemente prendere 10. Da non dimenticare però, che l'armatura o l'equipaggiamento pesante possono rendere qualsiasi tentativo di nuotare più difficile (vedi l'abilità Nuotare).

D'altra parte, le acque rapide sono molto più pericolose. Con una prova riuscita di Nuotare o una prova di Forza con CD 15, i personaggi non rischiano di finire sott'acqua. Se falliscono, subiscono 1d3 danni non letali per round (1d6 danni letali se le acque scorrono sopra rocce e avvallamenti).

L'acqua molto profonda non è solo nera come la pece, rendendo molto pericolosa la navigazione, ma infligge danni ancora peggiori a causa della pressione dell'acqua nell'ordine di 1d6 danni al minuto ogni 30 metri che separano il personaggio dalla superficie. Un tiro salvezza su Tempra superato con successo (CD 15, +1 per ogni prova precedente) indica che il personaggio immerso non subisce danni in quel minuto. L'acqua molto fredda infligge 1d6 danni non letali per minuto di esposizione a causa dell'ipotermia.

Annegamento

Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari al doppio del suo punteggio di Costituzione. Se il personaggio compie un'azione standard o un'azione di round completo, la durata restante per cui può trattenere il fiato è ridotta di 1 round. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 ad ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la CD aumenta di 1. Quando alla fine il personaggio fallisce la sua prova di Costituzione, comincia ad annegare. Nel primo round, perde i sensi (0 pf) e nel round seguente scende a –1 punto ferita ed è morente. Nel terzo round, annega.

Un personaggio privo di sensi deve iniziare subito a effettuare prove di Costituzione subito dopo essere stato sommerso (o quando perde i sensi se era cosciente prima di essere sommerso). Se fallisce una di queste prove, scende immediatamente a –1 punti ferita (o perde un ulteriore punto ferita se si era già a –1). Nel round successivo, annega.

È possibile annegare in sostanze diverse dall'acqua, come la sabbia, le sabbie mobili, la polvere molto fine, o un silos pieno di grano.

Pericoli del caldo

Il calore infligge danni non letali che non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non si dia una rinfrescata (raggiunge l'ombra, sopravvive fino alla notte, si immerge nell'acqua, subisce l'effetto di un *contrastare elementi* ecc.). Una volta che un personaggio ha subito una quantità di danni non letali pari ai suoi punti ferita totali, qualsiasi danno ulteriore da calore è considerato danno letale.

Un personaggio sottoposto a temperature molto elevate (sopra i 30° C) deve effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità –4 a questi tiri salvezza. Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità). I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni all'ora).

In situazioni di caldo estremo (sopra i 40° C), un personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni 10 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità –4 a questi tiri salvezza. Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni letali (1d4 danni ogni 10 minuti).

Un personaggio che subisce danni non letali a causa dell'esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di calore ed è affaticato. Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni non letali subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell'aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni letali. Respirare l'aria con queste temperature infligge 1d6 danni da fuoco al minuto (senza tiro salvezza). Inoltre, il personaggio deve superare un tiro salvezza su Tempra ogni 5 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subisce 1d4 danni non letali. Coloro che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono penalità –4 a questi tiri salvezza.

L'acqua bollente infligge 1d6 danni da scottatura, a meno che il personaggio non vi venga completamente immerso, nel qual caso subirebbe 10d6 danni per round di esposizione.

Prendere fuoco

I personaggi esposti a olio bollente, fuochi da campo, e fuochi magici non istantanei possono vedere i loro abiti, capelli o equipaggiamento prendere fuoco. Gli incantesimi con durata istantanea non sono in grado di appiccare il fuoco, in quanto il calore e la fiammata appaiono e scompaiono in un attimo.

I personaggi che rischiano di prendere fuoco possono effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per evitare questo destino. Se i vestiti o i capelli di un personaggio prendono fuoco, egli subisce immediatamente 1d6 danni. Per ogni round successivo il personaggio in fiamme deve effettuare un altro tiro salvezza su Riflessi. Il fallimento indica che subisce altri 1d6 danni in quel round. Il successo indica che il fuoco si è estinto (ovvero, una volta che supera il tiro salvezza, non sta più andando a fuoco). Un personaggio che va a fuoco può estinguere automaticamente le fiamme saltando dentro a dell'acqua sufficiente a spegnerle. Se non ci sono grosse quantità d'acqua a disposizione, rotolarsi sul terreno o smorzare la fiamma con mantelli o simili può concedere al personaggio un altro tiro salvezza con bonus +4.

Coloro che sono talmente sfortunati dal vedere il loro equipaggiamento o vestiti prendere fuoco devono superare un tiro salvezza su Riflessi (CD 15) per ogni oggetto. Gli oggetti infiammabili che falliscono il tiro, subiscono la stessa quantità di danni del personaggio.

Effetti della lava

La lava o il magma infliggono 2d6 danni per round di esposizione, tranne in caso di totale immersione (come quando un personaggio cade nel cratere di un vulcano attivo), che infligge 20d6 danni per round.

I danni provocati dal magma continuano per 1d3 round dopo il termine dell'esposizione, ma questi danni addizionali sono solo la metà di quelli inflitti durante l'effettivo contatto (cioè, 1d6 o 10d6 per round). Un'immunità o una resistenza al fuoco servono anche come immunità alla lava o al magma. Tuttavia, le creature immuni al fuoco potrebbero anche annegare se immerse nella lava (vedi Annegamento).

Pericoli del freddo

Il freddo e l'esposizione infliggono danni non letali alla vittima. Questi danni non letali non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non trova un metodo per riscaldarsi. Una volta che il personaggio ha accumulato danni non letali pari ai propri punti ferita, ogni successivo danno da freddo è danno letale.

I personaggi scoperti in climi freddi (sotto i 5° C) devono superare un tiro salvezza su Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subiscono 1d6 danni non letali. Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità).

In condizioni di freddo estremo o di esposizione (sotto i –17° C), un personaggio scoperto deve effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni 10 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente), subendo 1d6 danni non letali per ogni tiro salvezza fallito. Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità). I personaggi che indossano abiti invernali hanno bisogno di effettuare la prova per il freddo e l'esposizione solo una volta all'ora.

Un personaggio che subisce danni non letali a causa del freddo o dell'esposizione, è soggetto ai geloni o all'ipotermia (considerarlo come affaticato). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni non letali subiti a causa del freddo e dell'esposizione.

Le condizioni di freddo intollerabile o di esposizione (sotto i –28° C) infliggono ai personaggi 1d6 danni letali per minuto (senza alcun tiro salvezza). Inoltre un personaggio deve superare un tiro salvezza su Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente) altrimenti subirà 1d4 danni non letali.

Effetti del ghiaccio

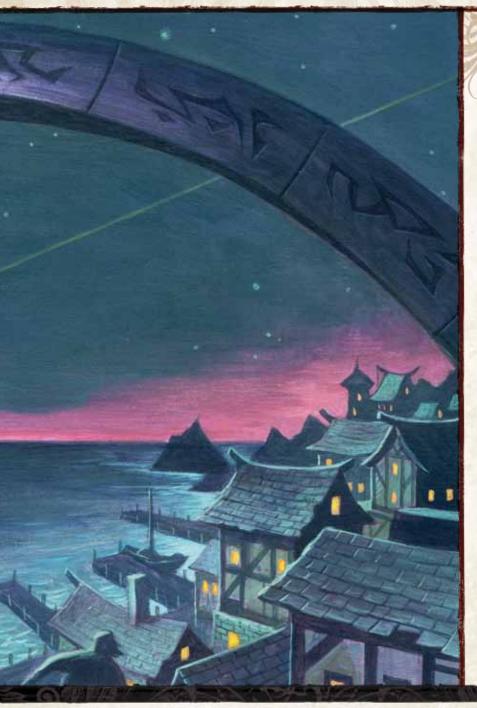
I personaggi che camminano sul ghiaccio devono utilizzare 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto ricoperto di ghiaccio, e la CD per le prove di Acrobazia aumenta di +5. I personaggi che sono per lungo tempo a contatto con il ghiaccio potrebbero subire dei danni da freddo estremo.

Soffocamento

Un personaggio che non dispone di aria per respirare, può trattenere il fiato per 2 round per ogni punto di Costituzione. Dopo questo periodo di tempo, deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per continuare a trattenere il fiato. Il tiro salvezza deve essere ripetuto ogni round, e la CD aumenta di +1 per ogni successo precedente.

Quando il personaggio fallisce una di queste prove di Costituzione, inizia a soffocare. Nel primo round, è privo di sensi (0 pf). Nel round successivo, scende a –1 punto ferita ed è morente. Nel terzo round, soffoca.

Soffocamento lento: Un personaggio di taglia Media può respirare tranquillamente per circa 6 ore in una camera sigillata che misura 3 metri di lato. Terminato questo periodo di tempo, subisce 1d6 danni non letali ogni 15 minuti. Ogni ulteriore personaggio di taglia Media oppure ogni fuoco significativo (una torcia, per esempio) riducono proporzionalmente la durata dell'aria respirabile. Una volta privi di sensi a causa dell'accumulo di danni non letali, i personaggi iniziano a subire danni letali allo stesso ritmo. I personaggi di taglia Piccola consumano metà dell'aria dei personaggi di taglia Media.

14 Creare i PNG

Il panico dilagò per le vie quando la stella striò il cielo, cadendo a dispetto di tutte le leggi naturali. Tra gemiti e grida, la gente correva per proteggere i propri familiari, i furfanti approfittavano della situazione per fare man bassa nelle botteghe incustodite, i più codardi fuggivano, mentre altri già pensavano a nuovi profitti. E per tutto il tempo un coro di voci lontane imprecava, annunciava la fine dei tempi, manteneva l'ordine.

Poco prima del terribile impatto, la luce della stella morente rivelò la vera natura di tutto ciò su cui brillava e dopo nessuno sarebbe stato più lo stesso.

Aparte i personaggi giocanti, tutte le altre persone incontrate nel gioco sono personaggi non giocanti (PNG). Questi personaggi sono creati e controllati dal GM per rivestire ogni ruolo dal nobile re al semplice panettiere. Mentre alcuni di questi personaggi usano le classi base, molti si basano su classi più generiche di PNG, in modo che la loro creazione risulti più semplice. Le regole seguenti governano tutte le classi di PNG ed includono informazioni sulla creazione veloce di PNG.

ADEPTO

Allineamento: Qualsiasi.
Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'adepto sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Conoscenze (tutte scelte singolarmente) (Int), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'adepto.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli adepti sono competenti nelle armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armature né negli scudi.

Incantesimi: Un adepto è in grado di lanciare incantesimi divini dalla lista dell'adepto. Come un chierico, un adepto può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo in precedenza. A differenza di un chierico, non può lanciare spontaneamente incantesimi di *cura* o *infliggi*.

Per preparare o lanciare un incantesimo, un adepto deve avere un punteggio di Saggezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo. La CD di un tiro salvezza contro un incantesimo di un adepto è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'adepto. Gli adepti, a differenza dei maghi, non ottengono i loro incantesimi attraverso libri o pergamene, e non si preparano studiando. Devono invece meditare o pregare per i loro incantesimi per riceverli attraverso ispirazione divina o tramite la forza della propria fede. Ogni adepto deve scegliere un momento della giornata in cui dedicare un'ora alla contemplazione serena o alla preghiera per riacquistare la sua quota giornaliera di incantesimi. Il tempo trascorso a riposare non ha alcun effetto sul tempo che un adepto deve dedicare alla preparazione degli incantesimi.

Come gli altri incantatori, l'adepto è limitato a un certo numero di incantesimi per ogni livello di incantesimi al giorno. La sua disponibilità giornaliera è data alla Tabella 14–1. Inoltre riceve incantesimi bonus se ha un alto punteggio di Saggezza. Dove la Tabella 14–1 indica che l'adepto ottiene 0 incantesimi di un certo livello, quest'ultimo ottiene per quel livello di incantesimi solo gli incantesimi bonus.

Tabella 14-1: Adepto

Livello PNG	Bonus attacco Base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°
1°	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	Evoca famiglio	3	1	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9°	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10°	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11°	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17°	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18°	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19°	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20°	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Ogni adepto ha un simbolo sacro particolare (da usare come focus) derivante dalla sua tradizione magica.

Evoca famiglio: Al 2° livello, un adepto può chiamare a sè un famiglio, proprio come un mago che usi legame arcano.

Lista degli incantesimi da adepto

Gli adepti scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente.

Livello 0: *creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, purificare cibo e bevande, riparare, stabilizzare, suono fantasma, tocco di affaticamento.*

1° livello: *benedizione, comando, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere, foschia occultante, incuti paura, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione del male, individuazione della legge, mani brucianti, protezione dal bene, protezione dal caos, protezione dal male, protezione dalla legge, sonno.*

2° livello: *aiuto, cura ferite moderate, forza del toro, grazia del gatto, immagine speculare, invisibilità, oscurità, raggio rovente, ragnatela, resistenza dell'orso, resistere all'energia, ritarda veleno, trance animale, vedere invisibilità.*

3° livello: *animare morti, contagio, cura ferite gravi, fiamma perenne, fulmine, linguaggi, luce diurna, neutralizza veleno, oscurità profonda, rimuovi malattie, rimuovi maledizione, scagliare maledizione.*

4° livello: *creazione minore, cura ferite critiche, metamorfosi, muro di fuoco, pelle di pietra, ristorare.*

5° livello: *comunione, creazione maggiore, guarigione, metamorfosi funesta, muro di pietra, rianimare morti, spezzare incantamento, visione del vero.*

ARISTOCRATICO

Allineamento: Qualsiasi.
Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'aristocratico sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (tutte scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Intuizione (Sag), Linguistica (Int), Nuotare (Str), Percezione (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sopravvivenza (Sag) e Valutare (Int).

Gradi di abilità per livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'aristocratico.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'aristocratico è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi.

COMBATTENTE

Allineamento: Qualsiasi.
Dado Vita: d10.

Abilità di classe

Le abilità di classe del combattente sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Professione (Sag) e Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del combattente.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il combattente è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Tabella 14-2: Aristocratico

Livello PNG	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol
1°	+0	+0	+0	+2
2°	+1	+0	+0	+3
3°	+2	+1	+1	+3
4°	+3	+1	+1	+4
5°	+3	+1	+1	+4
6°	+4	+2	+2	+5
7°	+5	+2	+2	+5
8°	+6/+1	+2	+2	+6
9°	+6/+1	+3	+3	+6
10°	+7/+2	+3	+3	+7
11°	+8/+3	+3	+3	+7
12°	+9/+4	+4	+4	+8
13°	+9/+4	+4	+4	+8
14°	+10/+5	+4	+4	+9
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Tabella 14-3: Combattente

Livello PNG	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol
1°	+1	+2	+0	+0
2°	+2	+3	+0	+0
3°	+3	+3	+1	+1
4°	+4	+4	+1	+1
5°	+5	+4	+1	+1
6°	+6/+1	+5	+2	+2
7°	+7/+2	+5	+2	+2
8°	+8/+3	+6	+2	+2
9°	+9/+4	+6	+3	+3
10°	+10/+5	+7	+3	+3
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

ESPERTO

Allineamento: Qualsiasi.
Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Un esperto può scegliere dieci abilità qualsiasi come abilità di classe.

Gradi di abilità per livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'esperto.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'esperto è competente nell'uso delle armi semplici e delle armature leggere, ma non negli scudi.

POPOLANO

Allineamento: Qualsiasi.
Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe del popolano sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Nuotare (For), Percezione (Sag), Professione (Sag) e Scalare (For).

Gradi di abilità per livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del popolano.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il popolano è competente nell'uso di un'arma semplice. Non è competente nelle altre armi, nelle armature o negli scudi.

CREARE I PNG

Il mondo in cui i personaggi abitano dovrebbe essere pieno di persone interessanti con cui interagire. Se alcune hanno bisogno solo di un nome e di una breve descrizione, altre richiedono delle statistiche complete, come le guardie, i chierici locali e i vecchi saggi. I PG potrebbero ritrovarsi a combattere con questi personaggi, sia come nemici che come alleati, oppure aver bisogno delle loro capacità e abilità. In entrambi i casi, il processo per la creazione di questi PNG consta di sette semplici passi.

Passo 1: Le basi

Il primo passo consiste nel determinare le informazioni di base del PNG: razza, classe e ruolo nel mondo.

Passo 2: Caratteristiche

Una volta determinate le informazioni di base, occorre assegnare al PNG dei punteggi di caratteristica, applicando i modificatori razziali. Ogni quattro livelli, il PNG aumenta uno dei sui punteggi di 1. Se il PNG possiede livelli in una classe base, è considerato un PNG eroico e riceve punteggi di caratteristica migliori. Questi punteggi possono essere assegnati nell'ordine che si vuole.

Tabella 14-4: Esperto

Livello PNG	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol
1°	+0	+0	+0	+2
2°	+1	+0	+0	+3
3°	+2	+1	+1	+3
4°	+3	+1	+1	+4
5°	+3	+1	+1	+4
6°	+4	+2	+2	+5
7°	+5	+2	+2	+5
8°	+6/+1	+2	+2	+6
9°	+6/+1	+3	+3	+6
10°	+7/+2	+3	+3	+7
11°	+8/+3	+3	+3	+7
12°	+9/+4	+4	+4	+8
13°	+9/+4	+4	+4	+8
14°	+10/+5	+4	+4	+9
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Tabella 14-5: Popolano

Livello PNG	Bonus attacco base	TS Temp	TS Rifl	TS Vol
1°	+0	+0	+0	+0
2°	+1	+0	+0	+0
3°	+1	+1	+1	+1
4°	+2	+1	+1	+1
5°	+2	+1	+1	+1
6°	+3	+2	+2	+2
7°	+3	+2	+2	+2
8°	+4	+2	+2	+2
9°	+4	+3	+3	+3
10°	+5	+3	+3	+3
11°	+5	+3	+3	+3
12°	+6/+1	+4	+4	+4
13°	+6/+1	+4	+4	+4
14°	+7/+2	+4	+4	+4
15°	+7/+2	+5	+5	+5
16°	+8/+3	+5	+5	+5
17°	+8/+3	+5	+5	+5
18°	+9/+4	+6	+6	+6
19°	+9/+4	+6	+6	+6
20°	+10/+5	+6	+6	+6

PNG base: I punteggi di caratteristica per un PNG normale sono: 13, 12, 11, 10, 9 e 8.

PNG eroici: I punteggi di caratteristica per un PNG eroico sono: 15, 14, 13, 12, 10 e 8.

Caratteristiche ad hoc: Invece di assegnare i punteggi, si può usare la tabella 14–6 per determinare i punteggi di caratteristica del PNG, modificandoli a seconda delle necessità. Utilizzare i punteggi di caratteristica dei PNG da mischia per i personaggi il cui ruolo primario è il combattimento in mischia, come barbari, combattenti, guerrieri, monaci, paladini, ranger. I punteggi di caratteristica dei PNG da distanza sono per quelli che usano armi a distanza o la loro Destrezza per colpire, come guerrieri, ladri e ranger. Utilizzare i punteggi di caratteristica dei PNG divini per i personaggi con la capacità di lanciare incantesimi divini, come adepti, chierici e druidi. I punteggi di caratteristica dei PNG arcani dovrebbero essere utilizzati per i personaggi con la capacità di lanciare incantesimi arcani, come bardi, maghi e stregoni. Per concludere, i punteggi di caratteristica di PNG abili dovrebbero essere usati per i personaggi focalizzati sull'uso delle abilità, come aristocratici, bardi, esperti, ladri e popolani. Alcuni PNG potrebbero non inserirsi in una di queste categorie e dovrebbero avere punteggi di caratteristica determinati in modo esclusivo.

Passo 3: Abilità

Per stabilire precisamente le abilità, totalizzate il numero di gradi di abilità posseduti dal PNG e assegnateli normalmente. Ricordate che il numero di gradi che un PNG può avere in un'abilità è limitato dai suoi DV totali.

Per generare le abilità in modo più semplice, riferitevi alla Tabella 14–8 per determinare il numero totale di abilità da selezionare. Dopo avere selezionato quel numero di abilità, dalla lista di abilità di classe del PNG, il PNG riceve un numero di gradi in ogni abilità uguale al suo livello.

Se il PNG ha due classi, si iniziano a selezionare le abilità per la classe con meno abilità tra cui scegliere. Il PNG riceve un numero di gradi in quelle abilità pari al suo livello totale del personaggio. Dopo, occorre determinare la differenza nel numero di abilità da scegliere fra la prima classe e l'altra posseduta dal PNG. Si deve scegliere quel numero di nuove abilità e assegnare al PNG un numero di gradi in quelle abilità uguali al livello della seconda classe. Per esempio, un umano guerriero 3/monaco 4 con modificatore di Intelligenza +1 può scegliere quattro abilità come guerriero (poiché ha meno opzioni di scelta). Queste quattro abilità ciascuna avranno 7 gradi (come il suo livello del personaggio). Poi, deve scegliere un numero di abilità uguali alla differenza fra le classi del guerriero e del monaco, in questo caso due abilità. Queste due abilità avranno ciascuna 4 gradi (come il suo livello da monaco). Se il PNG ha tre classi o più, si deve usare il metodo più preciso per la determinazione delle sue abilità.

Una volta che tutti i gradi del PNG sono stati assegnati, determinate il bonus dell'abilità e applicate il bonus o la penalità della caratteristica rilevante del PNG.

Passo 4: Talenti

Dopo che le abilità sono state determinate, il passo seguente è quello di definire i talenti del PNG. Iniziate definendo tutti i talenti concessi dalle capacità di classe. Poi, definite i talenti raccolti dal livello totale del PNG (un talento ogni due livelli dopo il primo). Ricordate che gli umani ricevono un talento addizionale al 1° livello. Per una scelta semplificata dei talenti, scegliete i talenti dalle liste per i seguenti tipi di personaggio.

A distanza: Arma Focalizzata, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Iniziativa Migliorata, Mira Inesorabile, Mira Letale, Ricarica Rapida, Tiro in Movimento, Tiro Lontano, Tiro Multiplo, Tiro Preciso, Tiro Rapido e Tiro Ravvicinato.

Abile (la maggior parte dei PNG): Abilità Focalizzata, Competenza negli Scudi, Competenza nelle Armature (tutte), Competenza nelle Armi da Guerra, Correre, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Tempra Possente e Volontà di Ferro.

Incantatore arcano: Colpo Arcano, Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Focalizzati Superiore, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Iniziativa Migliorata, Padronanza degli Incantesimi, Riflessi Fulminei, Robustezza, Volontà di Ferro, talenti di creazione oggetto (tutti) e talenti di metamagia (tutti).

Incantatore divino (con incanalare): Attacco Poderoso, Comandare Non Morti, Incanalare Allineamento, Incanalare Elementale, Incanalare Extra, Incanalare Migliorato, Incanalare Punizione, Incanalare Selettivo, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Scacciare Non Morti, Volontà di Ferro, talenti di creazione oggetto (tutti) e talenti di metamagia (tutti).

Incantatore divino (senza incanalare): Arma Focalizzata, Incalzare, Attacco Poderoso, Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Naturali, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Volontà di Ferro, talenti di creazione oggetto (tutti) e talenti di metamagia (tutti) .

Mischia (guerriero accurato): Arma Accurata, Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Colpo Mortale, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento, Maestria Intimorente, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Sbilanciare Migliorato e Spezzare le Difese.

Mischia (guerriero con arma a due mani): Arma Focalizzata, Incalzare, Attacco Poderoso, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Critico Migliorato, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato e Tempra Possente.

Mischia (guerriero senz'armi): Afferrare Frecce, Arma Focalizzata, Attacco Rapido, Collera della Medusa, Colpo Senz'Armi Migliorato, Deviare Frecce, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Mobilità, Pugno della Gorgone, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Schivare e Stile dello Scorpione.

Mischia (guerriero con due armi): Arma Focalizzata, Attacco Lacerante con Due Armi, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Critico Migliorato, Difendere con Due Armi, Doppio Taglio, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento e Schivare.

Mischia (guerriero con spada e scudo): Arma Focalizzata, Attacco Poderoso, Botta di Scudo, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Colpo Vitale Superiore, Combattere con Due Armi, Critico Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Maestria negli Scudi, Scudo Focalizzato, Spingere Migliorato e Tempra Possente.

Mischia (in sella): Abilità Focalizzata (Cavalcare), Arma Focalizzata, Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Critico Migliorato, Iniziativa Migliorata, Robustezza e Travolgere.

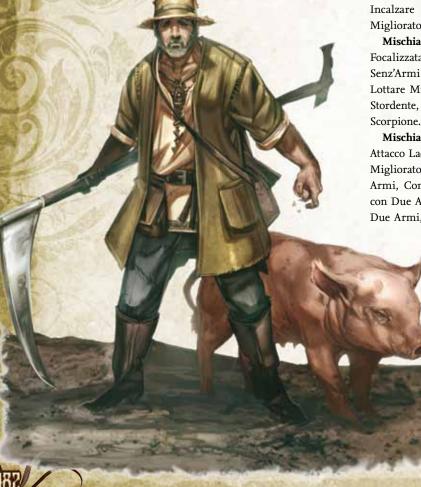



Tabella 14-6: Punteggi di Caratteristica dei PNG

Punteggio di	PNG mischia		PNG distanza		PNG divino		PNG arcano		PNG abile	
caratteristica	base	eroico	base	eroico	base	eroico	base	eroico	base	eroico
Forza	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
Destrezza	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
Costituzione	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
Intelligenza	9	10	10	12	9	10	13*	15*	13	15
Saggezza	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
Carisma	8	8	8	8	11	13	11*	13*	9	10

* Se le capacità da incantatore arcano si basano sul Carisma, scambiate questi punteggi con un altro.

Tabella 14-7: Modificatori Razziali alle Caratteristiche

Punteggio di caratteristica	Elfi	Gnomi	Mezzelfi*	Mezzorchi*	Nani	Halfling	Umani*
Forza	—	–2	—	—	—	–2	—
Destrezza	+2	—	—	—	—	+2	—
Costituzione	–2	+2	—	—	+2	—	—
Intelligenza	+2	—	—	—	—	+2	—
Saggezza	—	—	—	—	+2	—	—
Carisma	—	+2	—	—	–2	—	—

* Mezzelfi, mezzorchi e umani ricevono bonus +2 ad un punteggio di caratteristica a scelta.

Tabella 14-8: Selezione delle Abilità dei PNG

Classe PG	Selezione abilità*	Classe PNG	Selezione abilità*
Barbaro	4 + mod Int	Adepto	2 + mod Int
Bardo	6 + mod Int	Aristocratico	4 + mod Int
Chierico	2 + mod Int	Combattente	2 + mod Int
Druido	4 + mod Int	Esperto	6 + mod Int
Guerriero	2 + mod Int	Popolano	2 + mod Int
Ladro	8 + mod Int		
Ranger	6 + mod Int		
Mago	2 + mod Int		
Monaco	4 + mod Int		
Paladino	2 + mod Int		
Stregone	2 + mod Int		

* Gli umani ricevono un'abilità addizionale.

Passo 5: Privilegi di classe

Dopo la determinazione dei talenti, il passo successivo è di calcolare tutti i privilegi di classe del PNG. Questo è il momento di decidere sulla selezione degli incantesimi del PNG, i poteri d'ira, doti da ladro ed altre capacità di classe. Quando si arriva agli incantesimi, determinate quante selezioni di incantesimi occorre fare ad ogni livello. Scegliete vari incantesimi per i due livelli di incantesimi più alti posseduti dal PNG. Per tutti gli altri livelli, attenetevi solo ad alcuni incantesimi di base, magari preparati più volte (se possibile). Se questo PNG deve comparire soltanto in un incontro (come un combattimento), lasciar perdere completamente tutti gli incantesimi di livello più basso è un modo per accelerare la creazione, specie se è improbabile che il PNG lanci quegli incantesimi. Ne potete sempre scegliere qualcuno durante il gioco se è necessario.

Passo 6: Equipaggiamento

Dopo i privilegi di classe, occorre rifornire il personaggio di un equipaggiamento adatto al suo livello. Si noti che i PNG ricevono meno equipaggiamento di un PG dello stesso livello. Se un PNG è un personaggio ricorrente, scegliete il suo equipaggiamento con attenzione. Usate il valore totale in mo sulla Tabella 14–9 per determinare quanto equipaggiamento dovrebbe avere con sè il PNG. I PNG che compaiono solo una volta possono avere una scelta di equipaggiamento più semplice. La tabella 14–9 comprende un certo numero di categorie per rendere più facile la scelta dell'equipaggiamento del PNG. Nel rifornire il personaggio, spendete l'importo elencato su ogni categoria acquistando il meno possibile. L'oro rimanente può essere speso in qualsiasi altra categoria. I fondi restanti rappresentano le monete ed i gioielli che il PNG ha con sè.

Si noti che questi valori sono approssimativi e basati sui valori per una campagna usando la progressione media di esperienza e un'assegnazione normale del tesoro. Se la vostra campagna utilizza una progressione veloce, considerate i PNG di un livello in più quando determinate il loro equipaggiamento. Se la vostra campagna usa una progressione lenta, considerate i PNG di un livello in meno quando determinate il loro equipaggiamento. Se la vostra campagna

Tabella 14-9: Equipaggiamento dei PNG

Livello base	Livello eroico	Valore mo totale	Armi	Protezione	Magico	Uso limitato	Equipaggiamento
1	—	260 mo	50 mo	130 mo	—	40 mo	40 mo
2	1	390 mo	100 mo	150 mo	—	40 mo	100 mo
3	2	780 mo	350 mo	200 mo	—	80 mo	150 mo
4	3	1.650 mo	650 mo	800 mo	—	100 mo	200 mo
5	4	2.400 mo	900 mo	1.000 mo	—	300 mo	200 mo
6	5	3.450 mo	1.400 mo	1.400 mo	—	450 mo	200 mo
7	6	4.650 mo	2.350 mo	1.650 mo	—	450 mo	200 mo
8	7	6.000 mo	2.700 mo	2.000 mo	500 mo	600 mo	200 mo
9	8	7.800 mo	3.000 mo	2.500 mo	1.000 mo	800 mo	500 mo
10	9	10.050 mo	3.500 mo	3.000 mo	2.000 mo	1.050 mo	500 mo
11	10	12.750 mo	4.000 mo	4.000 mo	3.000 mo	1.250 mo	500 mo
12	11	16.350 mo	6.000 mo	4.500 mo	4.000 mo	1.350 mo	500 mo
13	12	21.000 mo	8.500 mo	5.500 mo	5.000 mo	1.500 mo	500 mo
14	13	27.000 mo	9.000 mo	8.000 mo	7.000 mo	2.500 mo	500 mo
15	14	34.800 mo	12.000 mo	10.500 mo	9.000 mo	2.800 mo	500 mo
16	15	45.000 mo	17.000 mo	13.500 mo	11.000 mo	3.000 mo	500 mo
17	16	58.500 mo	19.000 mo	18.000 mo	16.000 mo	4.000 mo	1.500 mo
18	17	75.000 mo	24.000 mo	23.000 mo	20.000 mo	6.500 mo	1.500 mo
19	18	96.000 mo	30.000 mo	28.000 mo	28.000 mo	8.000 mo	2.000 mo
20	19	123.000 mo	40.000 mo	35.000 mo	35.000 mo	11.000 mo	2.000 mo
—	20	159.000 mo	55.000 mo	40.000 mo	44.000 mo	18.000 mo	2.000 mo

è di tipo epico, raddoppiate questi valori. Dimezzateli se nella vostra campagna la magia è molto rara. Se il valore finale dell'equipaggiamento del PNG è poco sopra o sotto questi importi, va bene.

Armi: Include le armi normali, perfette e magiche, così come bastoni e bacchette magici usati dagli incantatori per nuocere ai loro nemici. Per esempio, una *bacchetta del raggio rovente* conterebbe come arma, ma un *bastone della vita* conterebbe come parte di equipaggiamento magico.

Protezione: Include armature e scudi, così come tutti gli oggetti magici che migliorano la Classe Armatura del personaggio o i suoi tiri salvezza.

Magico: Include tutti gli altri oggetti magici permanenti. La maggior parte degli anelli, delle verghe e degli oggetti meravigliosi rientra in questa categoria.

Uso limitato: Gli oggetti che rientrano in questa categoria includono gli oggetti alchemici, le pozioni, le pergamene e le bacchette con poche cariche. Anche gli oggetti meravigliosi dotati di cariche rientrano in questa categoria.

Equipaggiamento: Utilizzate l'importo in questa categoria per rifornire il personaggio di equipaggiamento non magico. Nella maggior parte dei casi, questi oggetti possono essere omessi durante la creazione ed essere decisi durante il gioco, se necessario. Potete supporre che il personaggio abbia qualsiasi oggetto di cui abbia bisogno per usare al meglio le sue abilità e capacità di classe. Questa categoria può anche includere i gioielli, le gemme, o le monete sparse che il PNG potrebbe avere con sè.

Passo 7: Dettagli

Una volta che avete definito tutto l'equipaggiamento del PNG, ciò che resta da fare è di compilare i particolari: bonus di attacco e al danno, BMC, DMC, modificatore di iniziativa e Classe Armatura. Se gli oggetti magici del personaggio modificano le sue abilità o caratteristiche, assicuratevi di prendere nota dei cambiamenti. Determinate i punti ferita totali del personaggio ipotizzando una media. Per concludere, definite altri particolari importanti, come nome, allineamento, religione ed alcuni tratti della sua personalità.

Esempio: Kiramor, Ombra dei Boschi

Osservando i vostri appunti per la prossima partita, scoprite di aver bisogno di un personaggio misterioso con cui i PG dovranno interagire mentre attraversano la foresta prima di giungere in città. Se le cose non si dovessero mettere bene, i PG potrebbero anche doverlo affrontare in combattimento. Poiché il gruppo consiste di personaggi di 4° livello, decidete di rendere questo guardiano della foresta un elfo ranger 4/ladro 2. Lo volete esperto nel combattimento a distanza, ma anche competente con uno stocco. Tenendo conto di questo, usate i punteggi di caratteristica per un PNG eroico a distanza che trovate sulla Tabella 14–6. Poiché è un elfo, applicate i modificatori razziali a Destrezza, Costituzione e Intelligenza. Poiché è di 6° livello, mettete il punto di caratteristica guadagnato al 4° livello a Destrezza, portandola a 18. Passando alle abilità, vedete che i ranger possono scegliere meno

KIRAMOR, OMBRA DEI BOSCHI
Maschio elfo ranger 4/ladro 2
N umanoide Medio (elfo)
Iniz +4 (+6 nelle foreste); **Sensi** visione crepuscolare; Percezione +11 (+13 nelle foreste)

DIFESA

CA 18, contatto 14, impreparato 14 (+4 armatura, +4 Des)
pf 39 (4d10+2d8+6)
Temp +6, **Rifl** +12, **Vol** +2; +2 contro ammaliamento
Capacità difensive eludere; **Immunità** sonno

ATTACCO

Vel 9 m
Mischia stocco prf +10 (1d6+1/18–20)
Distanza *arco lungo+1* +10 (1d8+1/×3)
Distanza *arco lungo+1* +8/+8 (1d8+1/×3)
Attacchi speciali attacco furtivo (1d6), dote da ladro (attacco sanguinante), nemico prescelto (umanoidi [orco]), ambiente prescelto (foresta)

STATISTICHE

For 13, **Des** 18, **Cos** 12, **Int** 14, **Sag** 10, **Car** 8
Att base +5; **BMC** +6; **DMC** 20
Talenti Arma Accurata, Mira Letale, Resistenza Fisica, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato
Abilità Acrobazia +13, Artista della Fuga +9, Conoscenze (geografia) +11, Conoscenze (natura) +11, Furtività +13, Guarire +9, Nuotare +6, Percezione +11 (+13 nelle foreste), Scalare +10, Sopravvivenza +9 (+11 seguendo tracce),
Linguaggi Comune, Elfico, Orchesco, Silvano
QS legame con la natura (lupo), seguire tracce, scoprire trappole +1
Equipaggiamento *pozione di cura ferite moderate, pozione di invisibilità*; **Proprietà** *arco lungo+1* con 40 frecce, stocco prf, *corazza di cuoio borchiato+1*, oggetti e monete per 200 mo

abilità dei ladri, così iniziate a scegliere le abilità da ranger. Aggiungetene due per il modificatore di Intelligenza per un totale di otto abilità con 6 gradi in ciascuna. Dopo avere scelto queste otto abilità, passate alle abilità da ladro. La differenza fra il ranger e il ladro è 2, il che significa che potete scegliere 2 nuove abilità, con 2 gradi ciascuna. Dopo avere selezionato le abilità, passate ai talenti. Cominciando dai talenti di classe, scegliete Tiro Rapido come talento per lo stile di combattimento del ranger. Inoltre, il guardiano della foresta riceve tre talenti addizionali per i suoi livelli di classe. Poiché lo volete esperto nel tiro all'arco, la maggior parte di questi talenti dovranno provenire dalla lista a distanza, compresi Mira Letale e Tiro Ravvicinato. Per accertarvi che sia bravo anche con lo stocco, usate l'ultimo talento a disposizione per scegliere Arma Accurata. Poi appunterete tutte le sue capacità di classe e i tratti razziali, effettuando tutte le scelte necessarie, come nemico prescelto, terreno prescelto, legame del cacciatore e doti da ladro. Passando all'equipaggiamento, assegnatelo usando la riga per un PNG eroico di 6° livello, dandogli un *arco lungo +1*, uno stocco perfetto, una *corazza di cuoio borchiato+1*, una *pozione di invisibilità*, una *pozione di cura ferite moderate* e uno zaino pieno di oggetti non magici. Anche se ha speso più mo in armi di quanto la tabella permetta, ha speso meno nell'armatura, e ciò bilancia le scelte. Per concludere, aggiungete tutte le sue statistiche e i dettagli, e chiamatelo Kiramor. La vostra ombra dei boschi è pronta ad affrontare i PG.

15 Oggetti Magici

Con un tremendo fragore, un albero cadde al suolo, un'altra vittima dell'ira del drago. La bestia soffiò, e vapori caustici turbinarono tra le sue zanne d'avorio mentre ruggiva al monaco e al barbaro, in preda ad una rabbia incontrollabile a causa della loro intrusione. Amiri sorrise di soddisfazione. Aveva trovato la magica spada ammazzadraghi solo pochi minuti prima in un tempio nascosto bel bosco, e lì come per destino, c'era un drago pronto a provare la sua lama. Avrebbero composto odi sulla sua spa da, ma prima doveva sopravvivere...

Dalla comune *pozione di cura ferite leggere* al potente *sacro vendicatore*, gli oggetti magici sono elementi indispensabili usati dagli eroi e dai loro avversari. Questo capitolo contiene un'ampia scelta di oggetti per potenziare qualsiasi personaggio.

Gli oggetti magici sono divisi in categorie: armature, armi, pozioni, anelli, verghe, pergamene, bastoni, bacchette e oggetti meravigliosi. Inoltre, alcuni oggetti magici sono maledetti o intelligenti. Infine, alcuni di essi sono talmente rari e potenti che appartengono ad un'altra categoria specifica: gli artefatti. Gli artefatti sono classificati come minori (molto rari ma non unici) o maggiori (praticamente oggetti unici di maestosa potenza).

Oggetti magici e individuazione del magico

Quando si usa *individuazione del magico* per identificare la scuola di magia di un oggetto, l'informazione si riferisce alla scuola dell'incantesimo collocato all'interno della pozione, pergamena o bacchetta o al prerequisito necessario per l'oggetto. La descrizione di ogni oggetto fornisce la forza della sua aura e la scuola a cui appartiene.

Se più di un incantesimo è dato come prerequisito, viene considerato l'incantesimo di livello più alto. Se i prerequisiti non includono alcun incantesimo, si seguono le linee guida di base qui riportate.

Natura dell'oggetto	Scuola
Armature e oggetti di protezione	Abiurazione
Armi e oggetti offensivi	Invocazione
Bonus alle caratteristiche, alle prove di abilità, ecc.	Trasmutazione

USARE GLI OGGETTI MAGICI

Per usare un oggetto magico, lo si deve attivare, il che a volte può essere un'azione semplice come infilare un anello al dito. Alcuni oggetti, una volta indossati, funzionano costantemente. Nella maggior parte dei casi, usare un oggetto richiede un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Al contrario, gli oggetti a completamento di incantesimo vengono trattati come gli incantesimi in combattimento e provocano attacchi di opportunità.

Attivare un oggetto magico è un'azione standard, a meno che l'oggetto non indichi diversamente. Tuttavia, il tempo di lancio di un incantesimo equivale al tempo necessario per attivare lo stesso potere nell'oggetto, a prescindere dal tipo di oggetto magico, a meno che la descrizione dell'oggetto non specifichi in altro modo.

I quattro metodi per attivare gli oggetti magici sono:

Completamento di incantesimo: Questo è il metodo di attivazione delle pergamene. Una pergamena è un incantesimo che è stato quasi completato. La preparazione è già stata effettuata per l'incantatore, quindi non è necessaria alcuna preparazione preliminare come nel normale lancio degli incantesimi. Rimangono solo da eseguire le brevi, semplici ultime parti del lancio dell'incantesimo (i gesti, le parole finali e così via). Per usare un oggetto a completamento di incantesimo con sicurezza, un personaggio deve essere di livello abbastanza alto nella classe giusta per lanciare quel tipo di incantesimo. Se non lo è, correrà il rischio di commettere un errore. Attivare un oggetto a completamento di incantesimo è un'azione standard (o il tempo di lancio dell'incantesimo, quale sia più lungo) e provoca attacchi di opportunità proprio come il lancio di un normale incantesimo.

Attivazione di incantesimo: L'attivazione di incantesimo è simile al completamento di incantesimo, ma è ancora più semplice. Non è necessario alcun gesto o altra procedura finale, ma solo una conoscenza speciale di lancio degli incantesimi che un certo personaggio deve possedere e una singola parola da pronunciare. Più specificamente, chiunque abbia un incantesimo sulla sua lista degli incantesimi saprà come usare un oggetto ad attivazione di incantesimo che contiene quell'incantesimo. Questo vale anche per un personaggio che non sia in grado di lanciare incantesimi, come un paladino di 3° livello. Chi utilizza l'oggetto deve comunque determinare quale incantesimo sia contenuto nell'oggetto prima di poterlo attivare. Usare un oggetto ad attivazione di incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Parola di comando: Se non viene suggerito nessun metodo di attivazione nella descrizione o nella natura dell'oggetto magico, si presume che sia necessaria una parola di comando per attivarlo. Un'attivazione tramite parola di comando significa che un personaggio pronuncia la parola e l'oggetto si attiva, senza necessità di nessun'altra conoscenza speciale.

Una parola di comando è come una chiave per attivare l'oggetto. Può essere una parola normale, ma in questo caso il proprietario dell'oggetto rischia di attivarlo accidentalmente nel corso di una normale conversazione. Più spesso, la parola di comando è una parola apparentemente priva di senso o appartenente a un antico linguaggio che non viene più usato. Attivare un oggetto magico con una parola di comando è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

A volte la parola di comando per attivare un oggetto viene incisa sopra l'oggetto stesso. Occasionalmente potrebbe essere nascosta all'interno di una trama o un disegno scolpiti, incisi o riprodotti sull'oggetto, oppure potrebbe comparire solo un indizio riferito alla parola di comando in questione.

Le abilità di Conoscenze (arcane) o di Conoscenze (storia) potrebbero servire ad identificare alcune parole di comando o a decifrare alcuni indizi in merito. Una prova riuscita con CD 30 sarà necessaria per estrapolare la parola vera e propria. Se la prova fallisce, un secondo tentativo con CD 25 potrebbe fornire alcuni suggerimenti per l'indizio. Gli incantesimi *analizzare dweomer*, *identificare* e *individuazione del magico* permettono di scoprire le parole di comando se le proprietà dell'oggetto vengono identificate con successo.

Attivati ad uso: Questo genere di oggetti viene attivato semplicemente facendone uso. Un personaggio deve bere una pozione, brandire una spada, parare un colpo con uno scudo, osservare attraverso una lente, spargere una polvere, infilare al dito un anello o indossare un cappello. L'attivazione ad uso di solito è diretta e di immediata comprensione.

Molti oggetti attivati ad uso sono oggetti da indossare; quegli oggetti perennemente in funzione sono quasi sempre degli oggetti da portare addosso. Altri possono trovarsi semplicemente in

possesso del personaggio (sulla sua persona, ovviamente). Tuttavia alcuni oggetti fatti per essere indossati devono comunque essere attivati. Anche se questa attivazione a volte richiede una parola di comando (vedi sopra), più spesso è sufficiente un atto di volontà mentale per provocarne l'attivazione. La descrizione di un oggetto di solito specifica se è necessaria una parola di comando.

A meno che non venga indicato diversamente, l'impiego di un oggetto magico attivato ad uso è un'azione standard o non è un'azione e non provoca attacchi di opportunità, a meno che l'uso stesso non implichi un tipo di azione che di per sé provoca attacchi di opportunità. Se l'uso dell'oggetto richiede del tempo prima che si verifichi l'effetto magico, allora l'attivazione ad uso è un'azione standard. Se l'attivazione dell'oggetto è un tutt'uno con l'uso e non richiede tempo extra, l'attivazione ad uso non è un'azione.

L'attivazione ad uso non significa che chi utilizza l'oggetto sia immediatamente in grado di sapere come funziona. È necessario sapere (o almeno indovinare) cosa può fare l'oggetto e poi attivarlo usandolo, a meno che il beneficio dell'oggetto in questione non si verifichi automaticamente, come bere una pozione o brandire una spada.

Taglia e oggetti magici

Quando un capo di vestiario, un'armatura o un gioiello magici vengono scoperti, il più delle volte la taglia non è un problema: molti vestiti magici sono di facile utilizzo per tutti oppure si adattano magicamente a chi li indossa. Di regola, la taglia non dovrebbe impedire ai personaggi di varia tipologia fisica l'utilizzo di un oggetto magico. Ci possono essere delle rare eccezioni, specie con gli oggetti realizzati per una razza specifica.

Taglia delle armi e delle armature: Le armi e le armature rinvenute casualmente hanno una probabilità del 30% di essere Piccole (01-30), del 60% di essere Medie (31-90), e del 10% di essere di un'altra taglia.

Oggetti magici sul corpo

Molti oggetti magici devono essere indossati da un personaggio che voglia impiegarli o beneficiare delle loro capacità. Per una creatura di forma umanoide è possibile indossare fino a 15 oggetti magici alla volta. Ognuno di questi oggetti deve essere indossato sopra una parte specifica del corpo conosciuta come "slot".

Un corpo di forma umanoide può portare addosso equipaggiamento magico consistente di un oggetto per ognuno dei gruppi seguenti, legato alla parte del corpo sulla quale viene indossato l'oggetto.

Anello (due al massimo): anelli.
Armatura: corazze e armature.
Cintura: cinture e fasce.
Collo: amuleti, collane, medaglioni, scarabei, spille e talismani.
Corpo: tuniche e vesti.
Fronte: diademi e filatteri.
Mani: guanti e guanti d'arme.
Occhi: occhi, occhiali e lenti.
Piedi: scarpe, stivali e pantofole.
Polso: braccialetti e bracciali.
Scudo: scudi.
Spalle: cappe e mantelli.
Testa: cappelli, cerchietti, corone, elmi e maschere.
Torace: camicie, maglie e scialli.

Naturalmente, un personaggio può possedere tanti oggetti di uno stesso tipo quanti ne desidera. Ma oggetti magici dello stesso tipo addizionali, oltre a quelli previsti negli slot, non funzioneranno. Alcuni oggetti possono essere indossati o trasportati senza occupare spazio sul corpo del personaggio. La descrizione di un oggetto indica quando l'oggetto possiede questa proprietà.

Tiri salvezza contro i poteri degli oggetti magici

Gli oggetti magici normalmente riproducono incantesimi o altri effetti magici. Per un tiro salvezza contro un incantesimo o un effetto magico generato da un oggetto magico, la CD è sempre 10 + il livello dell'incantesimo o dell'effetto + il bonus del punteggio di caratteristica minimo richiesto per lanciare quel livello di incantesimo.

I bastoni sono un'eccezione a questa regola. Trattate i tiri salvezza da loro imposti come se fosse il possessore a lanciare l'incantesimo, considerando il suo livello dell'incantatore e tutti i suoi modificatori alla CD.

Le descrizioni di gran parte degli oggetti riportano le CD dei tiri salvezza relativi ai vari effetti, in modo particolare quando l'effetto non è descritto da un incantesimo esattamente equivalente (che rende difficile determinare rapidamente il suo livello).

Danneggiare gli oggetti magici

Un oggetto magico non deve compiere un tiro salvezza a meno che non sia incustodito, sia il bersaglio specifico dell'effetto, o il suo possessore ottenga un 1 naturale al suo tiro salvezza. Gli oggetti magici hanno sempre diritto a un tiro salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un oggetto normale dello stesso tipo non avrebbe alcuna possibilità di effettuare un tiro salvezza. Gli oggetti magici usano sempre lo stesso bonus ai tiri salvezza, indipendentemente dal tipo (Tempra, Riflessi o Volontà). Il bonus ai tiri salvezza di un oggetto magico è pari a 2 + 1/2 del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto). Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i tiri salvezza su Volontà basandosi sul loro punteggio di Saggezza.

Gli oggetti magici, quando non viene specificato diversamente, subiscono danni come oggetti normali dello stesso tipo. Un oggetto magico danneggiato continua a funzionare lo stesso, ma se viene distrutto, tutto il potere magico viene perduto. Gli oggetti magici che subiscono danni superiori alla metà dei loro punti ferita totali, ma non eccedono gli stessi, ottengono la condizione rotto, e potrebbero non funzionare correttamente (vedi Appendice).

Riparare gli oggetti magici

Per riparare un oggetto magico occorrono materiali pari alla metà del tempo e del costo per crearlo. L'incantesimo *rendere integro* ripara gli oggetti magici danneggiati (o quelli distrutti) se l'incantatore è di un livello sufficientemente alto.

Cariche, dosi e usi multipli

Molti oggetti, e in modo particolare le bacchette e i bastoni, hanno un potere limitato al numero di cariche che contengono. Normalmente gli oggetti dotati di cariche non superano mai il massimo di 50 cariche (10 per i bastoni). Se oggetti simili vengono trovati come parte casuale di un tesoro, si tira un d% e si divide per 2 per determinare il numero delle cariche rimaste (arrotondando per difetto, minimo 1). Se un oggetto ha un numero massimo di cariche diverso da 50, si tira casualmente per stabilire quante cariche sono rimaste.

I prezzi elencati si riferiscono sempre agli oggetti al massimo delle loro cariche. (Quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche). Se un oggetto diventa privo di valore quando non ha più cariche (il che è valido per quasi tutti gli oggetti a cariche), il valore dell'oggetto parzialmente usato è pari al numero di cariche rimaste. Nel caso di oggetti che invece potrebbero avere un'utilità anche se privi di cariche, soltanto parte del valore dell'oggetto sarà basato sul numero di cariche rimaste.

ACQUISTARE OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici sono preziosi e la maggior parte delle grandi città ha almeno uno o due fornitori di oggetti magici, dal semplice venditore di pozioni ad un fabbro specializzato nel forgiare spade magiche. Naturalmente, non ogni oggetto in questo manuale è disponibile in ogni città.

Le linee guida seguenti aiutano i GM a determinare quali oggetti sono disponibili in una specifica comunità. Esse presuppongono una campagna con un livello medio di magia. Alcune città potrebbero deviare di molto da questa linea di base a discrezione del GM. Il GM dovrebbe tenere una lista degli oggetti disponibili da ogni mercante e dovrebbe rimpinguare occasionalmente le scorte con nuove acquisizioni.

Il numero ed i tipi di oggetti magici disponibili in una comunità dipendono dalla sua dimensione. Ogni comunità ha un valore basso legato ad essa (vedi Tabella 15–1). C'è una probabilità del 75% che qualsiasi oggetto di quel valore o inferiore si possa trovare in vendita facilmente in quella comunità. Inoltre, la comunità ha un certo numero di altri oggetti in vendita. Questi oggetti sono determinati a caso e sono ripartiti in categorie (minore, medio o maggiore). Dopo aver determinato il numero di oggetti disponibili in ogni categoria, consultate la Tabella 15–2 per determinare il tipo di ogni oggetto (pozione, pergamena, anello, arma, ecc.) prima di passare alle tabelle specifiche per stabilire l'oggetto esatto. Ritirate ogni volta che gli oggetti non si adeguano al valore base della comunità.

Se l'uso della magia nella campagna in cui si gioca è raro, occorre dimezzare il valore base e il numero di oggetti in ogni comunità. Nelle campagne con magia estremamente rara o senza magia potrebbero non esserci affatto oggetti magici in vendita. I GM che conducono questo tipo di campagne dovrebbe prevedere delle modifiche alle sfide affrontate dai personaggi data la mancanza di oggetti magici.

Le campagne con abbondanti oggetti magici potrebbero avere comunità con il doppio del valore base stabilito e degli oggetti magici casuali disponibili. In alternativa, si potrebbe stabilire che tutte le comunità siano di una categoria di dimensione maggiore allo scopo di stabilire gli oggetti magici disponibili. In una campagna con magia molto comune, tutti gli oggetti magici si possono acquistare in una metropoli.

Oggetti e attrezzi non magici sono generalmente disponibili in una comunità di qualsiasi dimensione a meno che l'oggetto non sia particolarmente costoso, come un'armatura completa, o fatto di un materiale insolito, come una spada lunga in adamantio. Questi oggetti dovrebbero seguire la linea guida del valore base per determinare la loro disponibilità, a discrezione del GM.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI MAGICI

Ogni tipo di oggetto magico viene prima descritto genericamente e poi si passa alle descrizioni di vari oggetti specifici di quel tipo.

Le descrizioni generiche comprendono note sull'attivazione, la generazione casuale e altro materiale. La CA, la durezza, i punti ferita e la CD per romperli vengono elencati per esempi tipici di oggetti magici di quella categoria. La CA riportata presume che l'oggetto sia incustodito ed è comprensiva della penalità –5 per la Destrezza effettiva pari a 0 dell'oggetto. Se una creatura impugna l'oggetto, viene usato il modificatore di Destrezza della creatura al posto della penalità –5.

Alcuni oggetti individuali, normalmente quelli che si limitano a contenere incantesimi, non sono dotati di una descrizione dettagliata. È sufficiente fare riferimento alla descrizione dell'incantesimo per i dettagli, modificati dalla forma dell'oggetto (pozione, pergamena, bacchetta e così via). Si presume che l'incantesimo venga sempre lanciato al livello minimo richiesto per il lancio.

Per gli oggetti con descrizione completa i poteri vengono illustrati in dettaglio nella descrizione, mentre le statistiche che seguono vengono date prima della stessa.

Aura: La maggior parte delle volte, un incantesimo *individuazione del magico* rivelerà la scuola di magia associata all'oggetto magico e la forza dell'aura emessa dall'oggetto. Questa informazione (quando applicabile) viene fornita all'inizio delle voci annotate dell'oggetto. Vedi la descrizione dell'incantesimo *individuazione del magico* per i dettagli.

Livello dell'incantatore (LI): La voce successiva nelle note indica il livello dell'incantatore dell'oggetto, a misura del suo potere relativo. Il livello dell'incantatore determina il bonus ai tiri salvezza dell'oggetto, il raggio di azione e altri aspetti dipendenti dal livello di potere dell'oggetto (se variabile). Determina anche il livello per contrastare gli effetti di un eventuale *dissolvi magie* lanciato sull'oggetto o di una situazione simile.

Nel caso di pozioni, pergamene e bacchette, il creatore può fissare il livello dell'incantatore dell'oggetto a qualsiasi numero compreso tra il livello minimo per lanciare l'incantesimo contenuto e il proprio livello dell'incantatore. Nel caso di altri oggetti, il livello dell'incantatore viene determinato dall'oggetto stesso. In questo caso, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno pari al livello dell'incantatore dell'oggetto (e i prerequisiti possono effettivamente indicare un livello minimo più elevato per il creatore).

Slot: Alcuni oggetti magici possono essere utilizzati solo se indossati o portati negli slot appropriati. Se l'oggetto è riposto o conservato da un'altra parte, non funziona. Se lo slot indica "nessuno", l'oggetto deve essere tenuto o comunque trasportato in qualche modo per funzionare.

Prezzo: Il prezzo richiesto nel caso un personaggio voglia acquistare l'oggetto, espresso in monete d'oro. In genere, gli oggetti magici possono essere venduti dai PG a metà di questo valore.

Peso: Si riferisce al peso di un oggetto. Quando il peso non viene indicato, l'oggetto non ha un peso degno di nota (al fine di calcolare il carico che un personaggio può trasportare).

Descrizione: Questa sezione descrive i poteri e le capacità dell'oggetto. Pozioni, pergamene, bastoni e bacchette hanno come riferimento vari incantesimi come parte della loro descrizione (vedi Capitolo 10 per maggiori dettagli su questi incantesimi).

Costruzione: Ad eccezione degli artefatti, la maggior parte degli oggetti magici può essere costruita da incantatori con i talenti e i prerequisiti appropriati. Questa sezione descrive i prerequisiti necessari.

Requisiti: I requisiti che devono essere soddisfatti se si desidera creare l'oggetto magico. Sono compresi talenti, incantesimi e requisiti di vario tipo come il livello, l'allineamento, la razza o la specie. I prerequisiti per la creazione di un oggetto vengono forniti immediatamente dopo il livello dell'incantatore dell'oggetto.

Un incantesimo prerequisito può essere fornito da un personaggio che abbia preparato quell'incantesimo (o che lo conosca, nel caso di un stregone o di un bardo), o attraverso l'uso di un oggetto magico ad attivazione o a completamento di incantesimo, o ancora da una capacità magica che produca l'effetto dell'incantesimo richiesto. Per ogni giorno dedicato al processo di creazione, il creatore deve spendere un oggetto a completamento di incantesimo o una carica per un oggetto ad attivazione di incantesimo, se uno dei due oggetti viene usato per soddisfare un prerequisito.

È possibile che più personaggi collaborino alla creazione di un oggetto, e che ogni partecipante contribuisca con uno o più dei prerequisiti. In alcuni casi la collaborazione potrebbe addirittura risultare indispensabile.

Se due o più personaggi collaborano per creare un oggetto, devono stabilire di comune accordo chi verrà considerato il creatore ai fini di determinare il livello del creatore dell'oggetto.

Costo: Indica il costo in monete d'oro per creare l'oggetto. In genere questo costo è pari alla metà del prezzo dell'oggetto, ma componenti materiali aggiuntive potrebbero aumentarlo. Il costo di creazione comprende i costi derivati dal costo base più quello delle componenti.

Tabella 15-1: Oggetti Magici Disponibili

Dimensione comunità	Valore base	Minore	Medio	Maggiore
Insediamento	50 mo	1d4 oggetti	—	—
Borgo	200 mo	1d6 oggetti	—	—
Villaggio	500 mo	2d4 oggetti	1d4 oggetti	—
Piccolo paese	1.000 mo	3d4 oggetti	1d6 oggetti	—
Grande paese	2.000 mo	3d4 oggetti	2d4 oggetti	1d4 oggetti
Piccola città	4.000 mo	4d4 oggetti	3d4 oggetti	1d6 oggetti
Grande città	8.000 mo	4d4 oggetti	3d4 oggetti	2d4 oggetti
Metropoli	16.000 mo	*	4d4 oggetti	3d4 oggetti

* In una metropoli si trovano quasi tutti gli oggetti magici minori.

Tabella 15-2: generazione Casuale degli Oggetti Magici

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto
01–04	01–10	01–10	Armature e scudi
05–09	11–20	11–20	Armi
10–44	21–30	21–25	Pozioni
45–46	31–40	26–35	Anelli
—	41–50	36–45	Verghe
47–81	51–65	46–55	Pergamene
—	66–68	56–75	Bastoni
82–91	69–83	76–80	Bacchette
92–100	84–100	81–100	Oggetti meravigliosi

Tabella 15-3: Armature e Scudi

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto	Prezzo base
01–60	01–05	—	*scudo+1*	1.000 mo
61–80	06–10	—	*armatura+1*	1.000 mo
81–85	11–20	—	*scudo+2*	4.000 mo
86–87	21–30	—	*armatura+2*	4.000 mo
—	31–40	01–08	*scudo+3*	9.000 mo
—	41–50	09–16	*armatura+3*	9.000 mo
—	51–55	17–27	*scudo+4*	16.000 mo
—	56–57	28–38	*armatura+4*	16.000 mo
—	—	39–49	*scudo+5*	25.000 mo
—	—	50–57	*armatura+5*	25.000 mo
—	—	—	*armatura/scudo+6* [1]	36.000 mo
—	—	—	*armatura/scudo+7* [1]	49.000 mo
—	—	—	*armatura/scudo+8* [1]	64.000 mo
—	—	—	*armatura/scudo+9* [1]	81.000 mo
—	—	—	*armatura/scudo+10* [1]	100.000 mo
88–89	58–60	58–60	Armatura specifica[2]	—
90–91	61–63	61–63	Scudo specifico[3]	—
92–100	64–100	64–100	Capacità speciale e tirate ancora[2,3]	—

1 Armature e scudi non possono avere bonus di potenziamento superiori a +5. Usate queste indicazioni per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle capcaità speciali.

2 Tirate sulla Tabella 15–6.

3 Tirate sulla Tabella 15–7.

ARMATURE

Normalmente le armature magiche proteggono chi le indossa meglio di quanto potrebbe fare una qualsiasi armatura normale. I bonus di armatura magica vengono chiamati bonus di potenziamento, non possono essere mai superiori a +5 e si cumulano con quelli di armatura regolari (oltre che ai bonus di scudo e ai bonus di potenziamento degli scudi magici). Inoltre, tutte le armature magiche sono anche armature perfette, quindi le penalità di armatura alla prova vengono ridotte di 1.

Oltre ai bonus di potenziamento, l'armatura potrebbe avere delle capacità speciali. Le capacità speciali contano come bonus aggiuntivi per determinare il prezzo di mercato di un oggetto, ma non migliorano la CA. Un'armatura non può avere un bonus effettivo (bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali) superiore a +10. Un'armatura dotata di una capacità speciale deve avere almeno bonus di potenziamento +1.

Un'armatura o scudo potrebbero essere fatti di qualche materiale insolito. Tirate un d%: 01-95 indica che l'oggetto è di normale fattura e 96-100 indica che è fatto di un materiale speciale, come l'adamantio o il mithral (vedi il Capitolo 6).

Un'armatura viene sempre costruita in modo tale che, anche se dotata di stivali, elmo o guanti d'arme, questi pezzi possano essere sostituiti con altri stivali, elmo o guanti d'arme magici.

Livello dell'incantatore per armature e scudi: Il livello dell'incantatore di uno scudo magico o di un'armatura magica con una capacità speciale viene riportato nella descrizione dell'oggetto. Nel caso di un oggetto dotato solo di un bonus di potenziamento, il livello dell'incantatore è pari a tre volte il bonus di potenziamento. Se un oggetto è dotato sia di bonus di potenziamento che di una capacità speciale, va soddisfatto il più alto dei due livelli dell'incantatore richiesti.

Scudi: I bonus di potenziamento degli scudi sono cumulativi a quelli di potenziamento delle armature. I bonus di potenziamento degli scudi non vengono calcolati come bonus di attacco o ai danni quando uno scudo viene usato per attaccare. La capacità speciale *sfondamento*, tuttavia, conferisce bonus +1 agli attacchi e ai danni (vedi la descrizione della capacità).

Si può costruire uno scudo che funzioni anche come un'arma magica, ma il costo del bonus magico offensivo dovrebbe essere sommato al costo del bonus difensivo alla CA dello scudo.

Come nel caso delle armature, le capacità speciali comprese nello scudo aumentano il suo valore di mercato in forma di aggiunte ai bonus dello scudo, anche se non migliorano la CA. Uno scudo non può avere un bonus effettivo (bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali) superiore a +10. Uno scudo dotato di una capacità speciale deve avere almeno bonus di potenziamento +1.

Attivazione: Normalmente un personaggio trae beneficio da un'armatura magica o da uno scudo magico esattamente allo stesso modo in cui lo trae da un'armatura o da uno scudo normale: indossandoli. Se un'armatura o uno scudo sono dotati di una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi li indossa, allora chi li utilizza di solito deve pronunciare la parola di comando (un'azione standard).

Armature per creature insolite: Il costo dell'armatura per le creature non umanoidi, così come per le creature che non sono né Medie né Piccole, varia (vedi Capitolo 6). Il costo della qualità perfetta e di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

Descrizione delle capacità speciali delle armature magiche e degli scudi magici

Gran parte delle armature e degli scudi magici hanno solo bonus di potenziamento, ma certi possiedono alcune delle capacità speciali descritte qui sotto. Un'armatura o uno scudo dotati di capacità speciali devono avere almeno bonus di potenziamento +1.

Accecante: Uno scudo dotato di questo incantamento emana una luce accecante per un massimo di due volte al giorno su comando di chi lo impugna. Tutti coloro che si trovano entro 6 metri dallo scudo, eccetto chi lo impugna, devono effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 14 o restano accecati per 1d4 round.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *luce incandescente;* Prezzo bonus +1.

Animato: Come azione di movimento, uno scudo animato può essere lasciato da solo a difendere il suo possessore. Per i 4 round successivi, lo scudo conferisce il suo bonus a chi lo ha lasciato e poi cade. Mentre è animato, lo scudo conferisce il suo bonus di scudo e i bonus dati da qualsiasi altra capacità speciale abbia, ma non può intraprendere azioni di sua volontà, come quelle conferite dalle capacità *accecante* e *sfondamento*. Può, però, usare capacità speciali che non richiedono un'azione per funzionare, come *deviazione delle frecce* e *riflettente*. Mentre è animato, lo scudo condivide lo stesso spazio con il personaggio che lo ha attivato e lo accompagna, anche se il personaggio si muove tramite mezzi magici. Un personaggio con uno scudo animato continua a subire le penalità associate con l'uso dello scudo, come la penalità di armatura alla prova, il fallimento degli incantesimi arcani e la mancanza di competenza. Se chi lo lascia ha una mano libera, può afferrarlo quando gli effetti magici svaniscono come azione gratuita. Una volta che uno scudo è stato ripreso, non può essere animato nuovamente se non dopo almeno 4 round. Questa proprietà non può essere aggiunta ad uno scudo torre.

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti;* Prezzo bonus +2.

Attirare frecce: Uno scudo dotato di questa capacità attrae su di sé le armi a distanza. È dotato di un bonus di deviazione +1 contro le armi a distanza in quanto le armi da lancio o da tiro virano verso di esso. Inoltre ogni arma da lancio o da tiro diretta verso un bersaglio che si trova entro 1,5 metri da chi impugna lo scudo devia dal suo bersaglio per dirigersi invece verso il portatore dello scudo. Se chi impugna lo scudo gode di copertura totale rispetto all'attaccante, l'arma da lancio o da tiro non viene deviata. Inoltre, coloro che attaccano chi impugna lo scudo con armi a distanza ignorano le probabilità di mancare che verrebbero normalmente applicate. Le armi da lancio e da tiro che hanno un bonus di potenziamento superiore al bonus di CA base dello scudo non

Tabella 15-4: Capacita' Speciali delle Armature

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore prezzo base
01–25	01–05	01–03	*Mascheramento*	+2.700 mo
26–32	06–08	04	*Fortificazione leggera*	bonus +1[1]
33–52	09–11	—	*Scivolosa*	+3.750 mo
53–92	12–17	—	*Ombra*	+3.750 mo
93–96	18–19	—	*Resistenza agli incantesimi (13)*	bonus +2[1]
97	20–29	05–07	*Scivolosa migliorata*	+15.000 mo
98–99	30–49	08–13	*Ombra migliorata*	+15.000 mo
—	50–74	14–28	*Resistenza all'energia*	+18.000 mo
—	75–79	29–33	*Tocco fantasma*	bonus +3[1]
—	80–84	34–35	*Invulnerabilità*	bonus +3[1]
—	85–89	36–40	*Fortificazione moderata*	bonus +3[1]
—	90–94	41–42	*Resistenza agli incantesimi (15)*	bonus +3[1]
—	95–99	43	*Selvatica*	bonus +3[1]
—	—	44–48	*Scivolosa superiore*	+33.750 mo
—	—	49–58	*Ombra superiore*	+33.750 mo
—	—	59–83	*Resistenza all'energia migliorata*	+42.000 mo
—	—	84–88	*Resistenza agli incantesimi (17)*	bonus +4[1]
—	—	89	*Forma eterea*	+49.000 mo
—	—	90	*Controllo dei non morti*	+49.000 mo
—	—	91–92	*Fortificazione pesante*	bonus +5[1]
—	—	93–94	*Resistenza agli incantesimi (19)*	bonus +5[1]
—	—	95–99	*Resistenza all'energia superiore*	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte[2]	—

1 Aggiungere al bonus di potenziamento sulla Tabella 15–3 per determinare il prezzo di mercato totale.

2 Se si ottiene due volte la stessa capacità speciale, se ne conta solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

Tabella 15-5: Capacita' Speciali degli Scudi

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore prezzo base
01–20	01–10	01–05	*Attirare frecce*	bonus +1[1]
21–40	11–20	06–08	*Sfondamento*	bonus +1[1]
41–50	21–25	09–10	*Accecante*	bonus +1[1]
51–75	26–40	11–15	*Fortificazione leggera*	bonus +1[1]
76–92	41–50	16–20	*Deviazione delle frecce*	bonus +2[1]
93–97	51–57	21–25	*Animato*	bonus +2[1]
98–99	58–59	—	*Resistenza agli incantesimi (13)*	bonus +2[1]
—	60–79	26–41	*Resistenza all'energia*	+18.000 mo
—	80–85	42–46	*Tocco fantasma*	bonus +3[1]
—	86–95	47–56	*Fortificazione moderata*	bonus +3[1]
—	96–98	57–58	*Resistenza agli incantesimi (15)*	bonus +3[1]
—	99	59	*Selvatica*	bonus +3[1]
—	—	60–84	*Resistenza all'energia migliorata*	+42.000 mo
—	—	85–86	*Resistenza agli incantesimi (17)*	bonus +4[1]
—	—	87	*Controllo dei non morti*	+49.000 mo
—	—	88–91	*Fortificazione pesante*	bonus +5[1]
—	—	92–93	*Riflettente*	bonus +5[1]
—	—	94	*Resistenza agli incantesimi (19)*	bonus +5[1]
—	—	95–99	*Resistenza all'energia superiore*	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte[2]	—

1 Aggiungere al bonus di potenziamento sulla Tabella 15–3 per determinare il prezzo di mercato totale.

2 Se si ottiene due volte la stessa capacità speciale, se ne conta solo una. Se si ottengono due versioni della stessa capacità speciale, si usa la migliore.

vengono deviate verso chi impugna lo scudo (ma il bonus di deviazione dello scudo viene comunque applicato contro queste armi). Chi impugna lo scudo attiva e disattiva questa capacità con una parola di comando.

Abiurazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo entropico*; Prezzo bonus +1.

Controllo dei non morti: Le *armature* e gli *scudi del controllo dei non morti* sono decorati da macabri ornamenti e orpelli. Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa proprietà può controllare fino a 26 DV di non morti al giorno, come l'incantesimo *controllare non morti*. All'alba di ogni giorno, colui che indossa l'armatura perde il controllo su qualsiasi non morto ancora ai suoi ordini. Le armature e gli scudi con questa capacità sembrano fatti d'ossa; questa peculiarità è puramente decorativa e non ha nessun altro effetto sull'armatura.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *controllare non morti*; Prezzo +49.000 mo.

Deviazione delle frecce: Questo scudo protegge chi lo usa come se fosse dotato del talento Deviare Frecce. Una volta per round, quando normalmente verrebbe colpito da un'arma a distanza, il personaggio può effettuare un tiro salvezza su Riflessi con CD 20. Se l'arma a distanza (o una munizione) è dotata di bonus di potenziamento, la CD aumenta di un valore pari al bonus. Se il tiro salvezza ha successo, lo scudo devia l'arma. Il personaggio deve tuttavia essere cosciente dell'attacco in arrivo e non deve essere impreparato. Tentare di deviare un'arma a distanza non conta come un'azione. Armi a distanza eccezionali, come i macigni scagliati da un gigante o la *freccia acida* non possono essere deviate.

Abiurazione debole*;* LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo;* Prezzo bonus +2.

Forma eterea: A comando, questo incantamento permette a chi indossa l'armatura di diventare etereo (come per l'incantesimo *transizione eterea*) una volta al giorno. Il personaggio può rimanere etereo per quanto tempo desidera ma, una volta tornato alla normalità, per quel giorno non può più diventare etereo.

Trasmutazione forte*;* LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *transizione eterea;* Prezzo +49.000 mo.

Fortificazione: Questo scudo o armatura genera una forza magica che protegge con più efficacia le parti vitali di chi li indossa. Quando un colpo critico o un attacco furtivo vanno a segno su chi li indossa, c'è una probabilità che vengano negati e che il danno venga invece tirato normalmente.

Tipo di fortificazione	Probabilità di danni normali	Modificatore al prezzo
Leggera	25%	bonus +1
Moderata	50%	bonus +3
Pesante	75%	bonus +5

Abiurazione forte*;* LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio limitato* o *miracolo;* Prezzo variabile (vedi sopra).

Invulnerabilità: Questa armatura garantisce a chi la indossa una riduzione del danno di 5/magia.

Abiurazione e invocazione forte (se viene usato *miracolo);* LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio, miracolo* o *pelle di pietra;* Prezzo bonus +3.

Mascheramento: A comando, un'armatura di questo tipo muta la sua forma e appare come un normale set di vestiti. L'armatura conserva tutte le sue proprietà (compreso il peso) anche quando è mascherata. Solo *visione del vero* o altre magie simili rivelano la reale natura dell'armatura trasformata.

Illusione moderata*;* LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *camuffare se stesso;* Prezzo +2.700 mo.

Ombra: Questo tipo di armatura rende chi la indossa sfuocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo un bonus di competenza +5 alle sue prove di Furtività. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Illusione debole*;* LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità, silenzio;* Prezzo +3.750 mo.

Ombra migliorata: Come *ombra*, ma fornisce un bonus di competenza +10 alle prove di Furtività.

Illusione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità, silenzio;* Prezzo +15.000 mo.

Ombra superiore: Come *ombra*, ma fornisce un bonus di competenza +15 alle prove di Furtività.

Illusione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità, silenzio;* Prezzo +33.750 mo.

Resistenza all'energia: Questo tipo di armatura o scudo protegge contro un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o suono) ed è decorata da disegni che raffigurano l'elemento dal quale protegge. L'armatura o lo scudo assorbono i primi 10 danni di energia per attacco che verrebbero subiti normalmente da chi li indossa (come l'incantesimo *resistere all'energia*).

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia;* Prezzo +18.000 mo.

Resistenza all'energia migliorata: Come *resistenza all'energia*, tranne che assorbe i primi 20 danni da energia per attacco.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia;* Prezzo +42.000 mo.

Resistenza all'energia superiore: Come *resistenza all'energia*, tranne che assorbe i primi 30 danni da energia per attacco.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia;* Prezzo +66.000 mo.

Resistenza agli incantesimi: Questo incantamento conferisce a chi indossa l'armatura una resistenza agli incantesimi che può essere pari a RI 13, RI 15, RI 17 o RI 19, a seconda del tipo di armatura.

Abiurazione forte*;* LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistenza agli incantesimi;* Prezzo bonus +2 (RI 13), bonus +3 (RI 15), bonus +4 (RI 17), o bonus +5 (RI 19).

Riflettente: Questo scudo è simile a uno specchio. La sua superficie riflette perfettamente le immagini. Una volta al giorno può essere usato per riflettere un incantesimo contro l'incantatore che l'ha lanciato esattamente allo stesso modo di *riflettere incantesimo.*

Abiurazione forte*;* LI 14°; Creare Armi e Armature Magiche, *riflettere incantesimo;* Prezzo bonus +5.

Scivolosa: Un'armatura *scivolosa* sembra perennemente rivestita da una sottile patina di grasso. Fornisce un bonus di competenza +5 alle prove di Artista della Fuga di chi la indossa. La penalità di armatura alla prova si applica normalmente.

Evocazione debole*;* LI 4°; Creare Armi e Armature Magiche, *unto;* Prezzo +3.750 mo.

Scivolosa migliorata: Come *scivolosa*, ma fornisce un bonus di competenza +10 alle prove di Artista della Fuga.

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *unto;* Prezzo +15.000 mo.

Scivolosa superiore: Come *scivolosa*, ma fornisce un bonus di competenza +15 alle prove di Artista della Fuga.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *unto;* Prezzo +33.750 mo.

Selvatica: Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa capacità conserva il bonus di armatura (e qualsiasi bonus di potenziamento) anche in forma selvatica. Le armature e gli scudi con questa capacità sembrano di solito ricoperti di foglie. Mentre chi la indossa è in forma selvatica, l'armatura non è visibile.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi funesta*; Prezzo bonus +3.

Sfondamento: Questo scudo è fatto per effettuare un attacco con lo scudo. Uno *scudo da sfondamento* infligge danni come se fosse un'arma di due categorie di taglia più grande (uno scudo leggero Medio quindi infliggerebbe 1d6 danni e uno scudo pesante Medio infliggerebbe 1d8 danni). Lo scudo agisce come un'arma+1 quando viene usato per compiere attacchi con lo scudo. (Solo gli scudi leggeri e pesanti possono acquisire questa capacità).

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *forza del toro;* Prezzo bonus +1.

Tocco fantasma: Questa armatura o scudo sembrano quasi trasparenti. Sia il bonus di potenziamento che il bonus di armatura vengono conteggiati contro gli attacchi delle creature corporee ed incorporee. Inoltre l'armatura o lo scudo possono essere raccolti, spostati e indossati in qualsiasi momento dalle creature corporee ed incorporee. Le creature incorporee ottengono il bonus di potenziamento dell'oggetto contro attacchi corporei ed incorporei, e mantengono comunque la capacità di passare attraverso gli oggetti solidi.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *forma eterea;* Prezzo bonus +3.

Armature specifiche

ARMATURA CELESTIALE

Aura trasmutazione debole [buono]; **LI** 5°

Slot armatura; **Prezzo** 22.400 mo; **Peso** 10 kg

DESCRIZIONE

Questa scintillante *cotta di maglia+3* d'argento o d'oro è così sottile e leggera da poter essere indossata sotto i normali vestiti senza rivelare la sua presenza. Ha bonus di Destrezza massimo +8, penalità di armatura alla prova –2 e una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 15%. Viene considerata un'armatura leggera, e permette a chi la indossa di *volare* a comando (come l'incantesimo omonimo) una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *volare*, il creatore deve essere buono; **Costo** 11.350 mo

ARMATURA COMPLETA NANICA

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot armatura; **Prezzo** 16.500 mo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

Questa armatura completa è fatta di adamantio e conferisce a chi la indossa riduzione del danno 3/—.

ARMATURA COMPLETA DELLE PROFONDITÀ

Aura abiurazione moderata; **LI** 11°

Slot armatura; **Prezzo** 24.650 mo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

Questa *armatura completa+1* è decorata con motivi di onde e pesci. Sebbene rimanga pesante ed ingombrante come una

Tabella 15-6: Armature Specifiche

Minore	Medio	Maggiore	Armatura specifica	Prezzo di mercato
01–50	01–25	—	Giaco di maglia in mithral	1.100 mo
51–80	26–45	—	Armatura di scaglie di drago	3.300 mo
81–100	46–57	—	Cotta di maglia elfica	5.150 mo
—	58–67	—	*Pelle di rinoceronte*	5.165 mo
—	68–82	01–10	Corazza di piastre in adamantio	10.200 mo
—	83–97	11–20	Armatura completa nanica	16.500 mo
—	98–100	21–32	*Corazza di bande della fortuna*	18.900 mo
—	—	33–50	*Armatura celestiale*	22.400 mo
—	—	51–60	*Armatura completa delle profondità*	24.650 mo
—	—	61–75	*Corazza di piastre del comando*	25.400 mo
—	—	76–90	*Armatura in mithral della velocità*	26,500 mo
—	—	91–100	*Armatura demoniaca*	52.260 mo

normale armatura di piastre, chi la indossa effettua le sue prove di Nuotare come se fosse privo di armatura; è inoltre in grado di respirare sott'acqua e di conversare con qualsiasi creatura che respiri sott'acqua che abbia un linguaggio.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *libertà di movimento*, *linguaggi*, *respirare sott'acqua*; **Costo** 13.150 mo

ARMATURA DEMONIACA

Aura necromanzia forte [male]; **LI** 13°

Slot armatura; **Prezzo** 52.260 mo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

Quest'armatura completa è stata forgiata per far sì che chi la indossa sembri un demone. L'elmo ha la forma della testa di un demone cornuto e chi la indossa può vedere all'esterno attraverso le sue fauci spalancate.

Questa *armatura completa+4* permette a chi la indossa di effettuare attacchi con gli artigli, che infliggono 1d10 danni, colpiscono come armi +1 e hanno sul bersaglio lo stesso effetto dell'incantesimo *contagio* (tiro salvezza su Tempra con CD 14 per negare gli effetti). Per usare il *contagio* è necessario un normale attacco in mischia con gli artigli. Gli "artigli" sono incorporati negli avambracci e nei guanti d'arme dell'armatura, e non possono essere disarmati.

L'armatura è infusa di male ed infligge un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che la indossi. Il livello negativo permane fin quando l'armatura viene indossata per poi scomparire una volta rimossa. Il livello negativo non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'armatura viene indossata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; **Costo** 26.955 mo

ARMATURA IN MITHRAL DELLA VELOCITÀ

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot armatura; **Prezzo** 26.500 mo; **Peso** 12,5 kg

DESCRIZIONE

Come azione gratuita, chi indossa questa elegante *armatura completa in mithral+1* può attivarla, così da poter agire come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *velocità* fino a 10 round al giorno. La durata dell'effetto di velocità non deve essere distribuita in round consecutivi. L'armatura ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 25%, bonus di Destrezza massimo +3 e penalità di armatura alla prova –3. Viene considerata un'armatura media, tranne che occorre essere competenti nelle armature pesanti per evitare di subire penalità per mancanza di competenza.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *velocità*; **Costo** 18.500 mo

ARMATURA DI SCAGLIE DI DRAGO

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot armatura; **Prezzo** 3.300 mo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

Quest'armatura completa è fatta di pelle di drago, invece che di metallo, cosa che permette anche ad un druido di indossarla. Altrimenti è identica ad un'armatura completa perfetta.

CORAZZA DI BANDE DELLA FORTUNA

Aura ammaliamento forte; **LI** 12°

Slot armatura; **Prezzo** 18.900 mo; **Peso** 17,5 kg

DESCRIZIONE

Questa *corazza di bande +3* è adornata da dieci gemme del valore di 100 mo ciascuna. Una volta alla settimana, l'armatura permette a chi la indossa di richiedere che un tiro per colpire contro di lui venga tirato di nuovo. Dovrà poi accettare qualsiasi risultato del secondo tiro, indipendentemente dalle conseguenze. Il giocatore deve decidere se far ripetere il tiro per colpire prima che venga effettuato il tiro per i danni.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione*; **Costo** 9.650 mo

CORAZZA DI PIASTRE IN ADAMANTIO

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot armatura; **Prezzo** 10.200 mo; **Peso** 15 kg

DESCRIZIONE

Questa corazza di piastre non magica è fatta di adamantio e conferisce a chi la indossa riduzione del danno 2/—.

CORAZZA DI PIASTRE DEL COMANDO

Aura ammaliamento forte; **LI** 15°

Slot armatura; **Prezzo** 25.400 mo; **Peso** 15 kg

DESCRIZIONE

Questa *corazza di piastre* +2 conferisce un'aura di dignità e di comando a chi la indossa, che ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Carisma, comprese le prove di abilità che hanno il Carisma come caratteristica chiave. Chi la indossa guadagna anche bonus di competenza +2 al suo punteggio di Autorità. Le truppe alleate nel raggio di 108 metri da chi la indossa diventano più coraggiose del normale, guadagnando bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza contro paura. Dal momento che l'effetto deriva in gran parte dalla particolare fattura dell'armatura, chi la indossa non può in alcun modo nascondersi od occultarsi se desidera che l'effetto permanga.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *charme sui mostri di massa*; **Costo** 12.875 mo

COTTA DI MAGLIA ELFICA

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot armatura; **Prezzo** 5.150 mo; **Peso** 10 kg

DESCRIZIONE

Questa cotta di maglia molto leggera è composta da sottilissimi anelli di mithral. Viene considerata sempre un'armatura leggera, anche per la relativa competenza. Ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 20%, bonus di Destrezza massimo +4 e penalità di armatura alla prova –2.

GIACO DI MAGLIA IN MITHRAL

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot armatura; **Prezzo** 1.100 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Questo giaco di maglia molto leggero è composto da sottilissimi anelli di mithral. Ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 10%, bonus di Destrezza massimo +6 e non ha alcuna penalità di armatura alla prova. Viene considerata un'armatura leggera.

PELLE DI RINOCERONTE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot armatura; **Prezzo** 5.165 mo; **Peso** 12,5 kg

DESCRIZIONE

Questa *armatura di pelle+2* è fatta con la pelle di rinoceronte. Oltre a fornire un bonus di potenziamento +2 alla CA, ha penalità di armatura alla prova –1 e infligge 2d6 danni addizionali ad ogni attacco in carica riuscito compiuto da chi lo indossa, compresa una carica a cavallo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *forza del toro*; **Costo** 2.665 mo

Scudi specifici

TABELLA 15-7: SCUDI SPECIFICI

Minore	Medio	Maggiore	Scudi specifici	Prezzo di mercato
01–30	01–20	—	Buckler in legnoscuro	205 mo
31–80	21–45	—	Scudo in legnoscuro	257 mo
81–95	46–70	—	Scudo pesante in mithral	1.020 mo
96–100	71–85	01–20	*Scudo dell'incantatore*	3.153 mo
—	86–90	21–40	*Scudo di spine*	5,580 mo
—	91–95	41–60	*Scudo del leone*	9.170 mo
—	96–100	61–90	*Scudo alato*	17.257 mo
—	—	91–100	*Scudo assorbente*	50.170 mo

BUCKLER IN LEGNOSCURO

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot scudo; **Prezzo** 205 mo; **Peso** 1,25 kg

DESCRIZIONE

Questo scudo leggero di legno non magico è stato realizzato in legnoscuro. Non ha bonus di potenziamento, ma il materiale di cui è fatto lo rende più leggero di un normale scudo di legno. Non ha penalità di armatura alla prova.

SCUDO ALATO

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot scudo; **Prezzo** 17.257 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Questo scudo pesante di legno ha bonus di potenziamento +3 e il suo bordo è decorato con piccoli ciuffi di piume. Una volta al giorno, a comando, può *volare* (come l'incantesimo omonimo) trasportando con sé chi lo indossa. Lo scudo può sollevare fino a 66,5 kg e muoversi di 18 metri per round, o sollevare fino a 133 kg e spostarsi fino a 12 metri per round.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *volare*; **Costo** 8.707 mo

SCUDO ASSORBENTE

Aura trasmutazione forte; **LI** 17°

Slot scudo; **Prezzo** 50.170 mo; **Peso** 7,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *scudo pesante di metallo+1* è di colore nero opaco e sembra assorbire la luce. Una volta ogni 2 giorni, a comando, può attivare un effetto di *disintegrazione* su un oggetto che entri in contatto con la sua superficie, come l'incantesimo omonimo, ma richiede un attacco di contatto riuscito in mischia. Questo effetto funziona solo come attacco: non può essere attivato contro una creatura o un'arma che colpiscono lo scudo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *disintegrazione*; **Costo** 25.170 mo

SCUDO DEL LEONE

Aura evocazione moderata; **LI** 10°

Slot scudo; **Prezzo** 9.170 mo; **Peso** 7,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *scudo pesante di metallo+2* è stato forgiato in modo da rappresentare la testa di un leone ruggente. Tre volte al giorno con un'azione gratuita, a comando, la testa del leone può attaccare (indipendentemente da chi lo usa) mordendo e usando il bonus di

attacco base di chi lo usa (inclusi eventuali attacchi multipli, se chi lo usa ne ha) infliggendo 2d6 danni. Questo attacco è in aggiunta a eventuali azioni intraprese da chi lo usa.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *evoca alleato naturale IV*; **Costo** 4.670 mo

SCUDO DELL'INCANTATORE

Aura abiurazione moderata; **LI** 6°

Slot scudo; **Prezzo** 3.153 mo (più il valore dell'incantesimo della pergamena se presente); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *scudo leggero di legno+1* è dotato di una piccola striscia di pelle sul retro, sulla quale un incantatore può inscrivere un singolo incantesimo come se si trattasse di una pergamena. Un incantesimo così scritto ha il normale costo in materie prime dimezzato. La striscia di pelle non può contenere incantesimi di livello superiore al 3° ed è riutilizzabile.

Uno *scudo dell'incantatore* casuale ha una probabilità del 50% di avere sul retro un singolo incantesimo di pergamena media. In questo caso l'incantesimo può essere divino (01–80 su un d%) o arcano (81–100). Uno *scudo dell'incantatore* ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 5%.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, Scrivere Pergamene, il creatore deve essere almeno di 6° livello; **Costo** 1.653 mo

SCUDO IN LEGNOSCURO

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot scudo; **Prezzo** 257 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo scudo grande di legno non magico è stato realizzato in legnoscuro. Non ha bonus di potenziamento, ma il materiale di cui è fatto lo rende più leggero di un normale scudo di legno. Non ha penalità di armatura alla prova.

SCUDO PESANTE IN MITHRAL

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot scudo; **Prezzo** 1.020 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo scudo pesante è fatto di mithral e quindi è molto più leggero di un normale scudo di metallo. Ha una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 5% e non ha alcuna penalità di armatura alla prova.

SCUDO DI SPINE

Aura invocazione moderata; **LI** 6°

Slot scudo; **Prezzo** 5.580 mo; **Peso** 7,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *scudo pesante di metallo+1* è ricoperto di spine. Funziona come un normale scudo chiodato, ma a comando, fino a tre volte al giorno, chi lo usa può sparare una delle spine dello scudo. Una spina così tirata ha bonus di potenziamento +1, un incremento di gittata di 36 metri e infligge 1d10 danni (19-20/×2). Le spine sparate si rigenerano ogni giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *dardo incantato*; **Costo** 2.875 mo

ARMI

Le armi magiche sono armi potenziate per colpire più facilmente ed infliggere danni maggiori. Le armi magiche hanno dei bonus di potenziamento che variano da +1 a +5 e che si applicano sia ai tiri per colpire che ai tiri per i danni quando vengono usate in combattimento. Tutte le armi magiche sono anche delle armi perfette, ma il loro bonus di perfezione all'attacco non si somma al loro bonus di potenziamento all'attacco.

Le armi si suddividono in due categorie principali: da mischia e a distanza. Alcune di quelle elencate come armi da mischia (come il pugnale) possono venire usate anche come armi a distanza. In questo caso, il loro bonus di potenziamento viene applicato ad entrambi i tipi di attacco.

Alcune armi magiche possono essere dotate di capacità speciali. Le capacità speciali contano come bonus addizionali per determinare il prezzo di mercato dell'oggetto, ma non modificano i bonus di attacco o ai danni (tranne quando specificamente indicato). Una sola arma non può possedere un bonus effettivo (il bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali) superiore a +10. Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di potenziamento +1. Le armi non possono avere la stessa capacità speciale più di una volta.

Un'arma o delle munizioni potrebbero essere fatte di qualche materiale insolito. Tirare un d%: 01–95 indica che l'oggetto è di normale fattura e 96–100 indica che è fatto di un materiale speciale (vedi Capitolo 6).

Livello dell'incantatore per le armi: Il livello dell'incantatore di un'arma dotata di una capacità speciale viene riportato nella descrizione dell'oggetto. Se un oggetto è dotato solo di bonus di potenziamento e non ha altre capacità, il livello dell'incantatore è pari al triplo del bonus di potenziamento. Se l'oggetto è dotato sia di bonus di potenziamento che di capacità speciale, deve essere considerato il più alto dei due livelli dell'incantatore.

Dadi addizionali ai danni: Alcune armi magiche infliggono dadi addizionali di danni. Al contrario di altri modificatori ai danni, i dadi addizionali di danni non vanno moltiplicati quando l'attaccante mette a segno un colpo critico.

Armi a distanza e munizioni: I bonus di potenziamento delle armi a distanza e i bonus di potenziamento delle munizioni non si cumulano tra loro. Si applica solo il più alto dei due bonus di potenziamento. Le munizioni scagliate da armi magiche con bonus di potenziamento +1 o superiore sono trattate come armi magiche ai fini della riduzione del danno. Allo stesso modo, le munizioni scagliate da un'arma a proiettili con un allineamento, guadagnano l'allineamento dell'arma a proiettili.

Munizioni magiche e rottura: Quando una freccia, un quadrello da balestra o un proiettile da fionda magici mancano

il bersaglio, c'è una probabilità del 50% che si rompano o che siano resi inutilizzabili. Una freccia, un quadrello o un proiettile magici che vanno a segno si distruggono automaticamente dopo aver inflitto il danno.

Emanazione di luce: Il 30% delle armi magiche emanano una luce intensa quanto quella di un incantesimo *luce*. Queste armi luminose sono visibilmente magiche, non possono essere occultate quando vengono estratte e la loro luce non può essere spenta. Alcune delle armi descritte più avanti brillano sempre o mai, come specificato nella descrizione.

Danneggiare le armi magiche: Un attaccante non può danneggiare un'arma magica dotata di bonus di potenziamento a meno che la sua stessa arma non possieda un bonus di potenziamento pari o superiore a quello dell'arma colpita.

Attivazione: Normalmente un personaggio sfrutta un'arma magica nella stessa maniera in cui sfrutta un'arma comune, vale a dire usandola per attaccare. Se un'arma ha una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi la usa, allora è necessario che questi pronunci l'apposita parola di comando (un'azione standard). Un personaggio può attivare le capacità speciali di 50 munizioni nello stesso momento, sempre che ogni munizione abbia la medesima capacità.

Armi magiche e colpi critici: Alcune qualità delle armi, e alcune armi specifiche hanno un ulteriore effetto sui colpi critici. Questo effetto speciale agisce anche contro creature che ignorano i colpi critici. Con un tiro critico riuscito, applicate l'effetto speciale ma non moltiplicate il normale danno dell'arma.

Armi per creature insolite: Il costo delle armi per le creature che non sono né Medie né Piccole varia (vedi Capitolo 6). Il costo della qualità perfetta e di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

Qualità speciali: Tirate un d%. Un risultato di 01–30 indica che l'oggetto emana luce, 31–45 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 46–100 non indica alcuna capacità speciale.

Descrizione delle capacità speciali delle armi magiche

Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno bonus di potenziamento +1.

Accumula incantesimi: Un'*arma accumula incantesimi* permette a un incantatore di immagazzinare un incantesimo con bersaglio fino al 3° livello nell'arma. (L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione standard). Ogni volta che l'arma colpisce una creatura e quest'ultima subisce dei danni, l'arma può immediatamente lanciare sulla creatura l'incantesimo che conteneva come azione gratuita, se chi la impugna lo desidera. (Questa capacità è un'eccezione speciale alla regola secondo la quale lanciare un incantesimo attraverso un oggetto richiede tanto tempo quanto lanciare lo stesso incantesimo normalmente). Una volta che l'incantesimo viene lanciato, un incantatore può immagazzinarvi all'interno qualsiasi altro incantesimo con bersaglio, sempre fino al 3° livello. L'arma rivela magicamente a chi la impugna il nome dell'incantesimo attualmente contenuto. Un'*arma accumula incantesimi* creata casualmente ha una probabilità del 50% di avere già un incantesimo contenuto al suo interno.

Invocazione forte (più l'aura dell'incantesimo contenuto); LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere almeno di, 12° livello; Prezzo bonus +1.

Affilata: Questa capacità raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma. Solo le armi taglienti o perforanti possono essere affilate. Se si ottiene questa capacità per un'arma inadeguata, si tira di nuovo. Questo beneficio non è cumulabile con altri effetti che espandono l'intervallo di minaccia di un'arma (come l'incantesimo *estremità affilata* o il talento Critico Migliorato).

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata;* Prezzo bonus +1.

Anarchica: Un'*arma anarchica* ribolle del potere che il caos le ha infuso che rende l'arma allineata con il caos e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni addizionali agli avversari di allineamento legale e infligge un livello negativo (vedi Appendice) a qualsiasi creatura di allineamento legale che cerchi di impugnarla. Questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che si tiene l'arma in mano.

Invocazione moderata [caotico]; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *martello del caos*, il creatore deve essere caotico; Prezzo bonus +2.

Tabella 15-8: Armi

Minore	Medio	Maggiore	Bonus arma	Prezzo[1]
01–70	01–10	—	+1	2.000 mo
71–85	11–29	—	+2	8.000 mo
—	30–58	01–20	+3	18.000 mo
—	59–62	21–38	+4	32.000 mo
—	—	39–49	+5	50.000 mo
—	—	—	+6[2]	72.000 mo
—	—	—	+7[2]	98.000 mo
—	—	—	+8[2]	128.000 mo
—	—	—	+9[2]	162.000 mo
—	—	—	+10[2]	200.000 mo
86–90	63–68	50–63	Arma specifica[3]	—
91–100	69–100	64–100	Capacità speciale e tirare ancora[4]	—

1 Per le munizioni, questo prezzo vale per 50 frecce, quadrelli o proiettili per fionda.
2 Un'arma non può avere bonus di potenziamento maggiore di +5. Usate queste linee guida per determinarne il prezzo quando vengono aggiunte delle capacità speciali.
3 Vedi Tabella 15–11.
4 Vedi Tabella 15–9 per le armi da mischia e Tabella 15–10 per le armi a distanza.

Anatema: Un'*arma anatema* eccelle nell'attaccare un determinato tipo o sottotipo di creatura. Contro il nemico giurato, il suo bonus di potenziamento effettivo aumenta di +2 rispetto al normale. L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni addizionali contro questo tipo di nemico. Per determinare casualmente il nemico giurato dell'arma, usate la tabella seguente:

d%	Nemico giurato
01–05	Aberrazioni
06–09	Animali
10–16	Costrutti
17–22	Draghi
23–27	Folletti
28–60	Umanoidi (scegliere sottotipo)
61–65	Bestie magiche
66–70	Umanoidi mostruosi
71–72	Melme
73–88	Esterni (scegliere un sottotipo)
89–90	Vegetali
91–98	Non morti
99–100	Parassiti

Evocazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; Prezzo bonus +1.

Assiomatica: Un'*arma assiomatica* è infusa del potere conferitole dalla legge che rende l'arma allineata con la legge e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni addizionali contro tutti gli avversari di allineamento caotico e infligge un livello negativo (vedi Appendice) a qualsiasi creatura di allineamento caotico che tenti di impugnarla. Questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che si tiene l'arma in mano.

Invocazione moderata [legale]; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *ira dell'ordine*, il creatore deve essere legale; Prezzo bonus +2.

Danzante: Come azione standard, un'*arma danzante* può essere lasciata libera in modo che combatta da sola. L'arma combatte per 4 round usando il bonus di attacco base di colui che l'ha lasciata libera e poi cade a terra. Mentre danza l'arma non può compiere attacchi di opportunità e la persona che l'ha rilasciata non è considerata armata con quell'arma, ma in tutti gli altri casi viene considerata impugnata o custodita dalla creatura per determinare tutte le manovre e gli effetti mirati contro un oggetto. Mentre danza, occupa lo stesso spazio del personaggio che l'ha attivata e può attaccare i nemici adiacenti (le armi con portata possono attaccare gli avversari fino a 3 metri di distanza). Rimane sempre accanto alla persona che l'ha liberata, anche se si sposta con mezzi fisici o magici. Se colui che l'ha lasciata libera ha una mano libera può riprendere l'arma che sta attaccando da sola, con un'azione gratuita, ma una volta ripresa, la spada non potrà più danzare (attaccare da sola) prima di 4 round.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti;* Prezzo bonus +4.

Difensiva: Un'*arma difensiva* permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus di potenziamento dell'arma alla propria CA come un bonus cumulabile ad eventuali altri bonus. Come azione gratuita, chi la impugna può scegliere come disporre del bonus di potenziamento dell'arma all'inizio del turno, prima di usarla ed il bonus alla CA dura fino al turno successivo.

Abiurazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo* o *scudo della fede*; Prezzo bonus +1.

Energia luminosa: Un'*arma di energia luminosa* si trasforma per la maggior parte in luce, anche se ciò non influisce sul suo peso. Fornisce sempre luce come una torcia (6 metri di raggio). Un'*arma di energia luminosa* ignora la materia non vivente. Bonus di armatura e scudo alla CA (compreso qualsiasi bonus di potenziamento a quella armatura) non conta contro di essa perché l'arma passa attraverso l'armatura. (Destrezza, deviazione, schivare, armatura naturale, e altri bonus simili si applicano normalmente.) Un'*arma di energia luminosa* non può ferire non morti, costrutti ed oggetti. Questa proprietà si può applicare sono ad armi da mischia, da lancio e munizioni.

Trasmutazione forte; LI 16°; Creare Armi e Armature Magiche, *forma gassosa, fiamma perenne;* Prezzo bonus +4.

Distanza: Questa capacità speciale può essere messa solo su armi a distanza, raddoppiandone l'incremento di gittata.

Divinazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *chiaroudienza/chiaroveggenza;* Prezzo bonus +1.

Distruzione: Un'*arma della distruzione* è la rovina di tutti i non morti. Ogni creatura non morta colpita in combattimento deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 14 o viene distrutta. Un'*arma della distruzione* deve essere un'arma da mischia contundente.

Evocazione forte; LI 14°; Creare Armi e Armature Magiche, *guarigione;* Prezzo bonus +2.

Esplosione di fiamme: Un'*arma da esplosione di fiamme* funziona come un'*arma infuocata* e in più causa un'esplosione di fiamme quando mette a segno un colpo critico. Il fuoco non danneggia chi la impugna e l'esplosione di fiamme infligge 1d10 danni addizionali da fuoco per ogni colpo critico andato a segno oltre al danno da fuoco addizionale dell'*arma infuocata* (vedi sotto). L'arma infligge 2d10 danni addizionali da fuoco se ha moltiplicatore x3 ai colpi critici e 3d10 danni addizionali da fuoco, se ha moltiplicatore x4 ai colpi critici.

Anche se la capacità *infuocata* non è attiva, l'arma infligge comunque il danno addizionale da fuoco con un colpo critico andato a segno.

Invocazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche e *lama infuocata, colpo infuocato* o *palla di fuoco;* Prezzo bonus +2.

Esplosione folgorante: Un'*arma da esplosione folgorante* funziona come un'*arma folgorante,* ma provoca anche un'esplosione elettrica, quando mette a segno un colpo critico. L'elettricità non danneggia chi la impugna e l'esplosione elettrica infligge 1d10 danni addizionali da elettricità se si mette a segno un colpo

Tabella 15-9: Capacita' Speciali delle Armi da Mischia

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore prezzo base[1]
01–10	01–06	01–03	*Anatema*	bonus +1
11–17	07–12	—	*Difensiva*	bonus +1
18–27	13–19	04–06	*Infuocata*	bonus +1
28–37	20–26	07–09	*Gelida*	bonus +1
38–47	27–33	10–12	*Folgorante*	bonus +1
48–56	34–38	13–15	*Tocco fantasma*	bonus +1
57–67	39–44	—	*Affilata*[2]	bonus +1
68–71	45–48	16–19	*Focalizza Ki*	bonus +1
72–75	49–50	—	*Pietosa*	bonus +1
76–82	51–54	20–21	*Incalzare rafforzato*	bonus +1
83–87	55–59	22–24	*Accumula incantesimi*	bonus +1
88–91	60–63	25–28	*Lancio*	bonus +1
92–95	64–65	29–32	*Tonante*	bonus +1
96–99	66–69	33–36	*Immorale*	bonus +1
—	70–72	37–41	*Anarchica*	bonus +2
—	73–75	42–46	*Assiomatica*	bonus +2
—	76–78	47–49	*Distruzione*[3]	bonus +2
—	79–81	50–54	*Esplosione di fiamme*	bonus +2
—	82–84	55–59	*Esplosione di ghiaccio*	bonus +2
—	85–87	60–64	*Sacra*	bonus +2
—	88–90	65–69	*Esplosione folgorante*	bonus +2
—	91–93	70–74	*Sacrilega*	bonus +2
—	94–95	75–78	*Ferimento*	bonus +2
—	—	79–83	*Velocità*	bonus +3
—	—	84–86	*Energia luminosa*	bonus +4
—	—	87–88	*Danzante*	bonus +4
—	—	89–90	*Vorpal*[2]	bonus +5
100	96–100	91–100	Tirare ancora due volte[4]	—

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 15–8 per determinare il prezzo di mercato totale.
2 Solo armi perforanti o taglienti (solo taglienti per vorpal). Ritirare se si genera casualmente un'arma contundente.
3 Solo armi contuntenti. Ritirare se si genera casualmente un'arma perforante o tagliente.
4 Ritirare se si ottiene una capacità speciale duplicata, una capacità incompatibile con una capacità appena tirata, o se la capacità addizionale eccede il limite di +10. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono superare il totale di +10.

Tabella 15-10: Capacita' Speciali delle Armi a Distanza

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore prezzo base[1]
01–12	01–08	01–04	*Anatema*[2]	bonus +1
13–25	09–16	05–08	*Distanza*	bonus +1
26–40	15–28	09–12	*Infuocata*[2]	bonus +1
41–55	29–40	13–16	*Gelida*[2]	bonus +1
56–60	41–42	—	*Pietosa*[2]	bonus +1
61–68	43–47	17–21	*Ritornante*	bonus +1
69–83	48–59	22–25	*Folgorante*[2]	bonus +1
84–93	60–64	26–27	*Ricercante*	bonus +1
94–99	65–68	28–29	*Tonante*[2]	bonus +1
—	69–71	30–34	*Anarchica*[2]	bonus +2
—	72–74	35–39	*Assiomatica*[2]	bonus +2
—	75–79	40–49	*Esplosione di fiamme*[2]	bonus +2
—	80–82	50–54	*Sacra*[2]	bonus +2
—	83–87	55–64	*Esplosione di ghiaccio*[2]	bonus +2
—	88–92	65–74	*Esplosione folgorante*[2]	bonus +2
—	93–95	75–79	*Sacrilega*[2]	bonus +2
—	—	80–84	*Velocità*	bonus +3
—	—	85–90	*Energia luminosa*	bonus +4
100	96–100	91–100	Tirare ancora due volte[2]	—

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 15–8 per determinare il prezzo di mercato totale.
2 Archi, balestre e fionde costruiti con questa capacità passano il potere alle loro munizioni.
3 Ritirare se si ottiene una capacità speciale duplicata, una capacità incompatibile con una capacità appena tirata, o se la capacità addizionale eccede il limite di +10. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono superare il totale di +10.

critico oltre al danno addizionale da elettricità dell'*arma folgorante* (vedi sotto). L'arma infligge 2d10 danni addizionali da elettricità se ha moltiplicatore x3 ai colpi critici e 3d10 danni addizionali da elettricità se ha moltiplicatore x4 ai colpi critici.

Anche se la capacità *folgorante* non è attiva, l'arma infligge comunque il danno addizionale da elettricità con un colpo critico andato a segno.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *invocare il fulmine* o *fulmine;* Prezzo bonus +2.

Esplosione di ghiaccio: Un'*arma da esplosione di ghiaccio* funziona come un'*arma gelida* e in più causa un'esplosione di ghiaccio quando mette a segno un colpo critico. Il freddo non danneggia chi la impugna e l'esplosione di ghiaccio infligge 1d10 danni addizionali da freddo per ogni colpo critico andato a segno oltre al danno da freddo addizionale dell'*arma gelida* (vedi sotto). L'arma infligge 2d10 danni addizionali da freddo, se ha moltiplicatore x3 ai colpi critici e 3d10 danni addizionali da freddo, se ha moltiplicatore x4 ai colpi critici. Anche se la capacità *gelida* non è attiva, l'arma infligge comunque il danno addizionale da freddo con un colpo critico andato a segno.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *gelare il metallo* o *tempesta di ghiaccio;* Prezzo bonus +2.

Ferimento: Un'*arma da ferimento* infligge 1 danno da sanguinamento quando colpisce una creatura. Danni multipli di quest'arma aumentano il danno da sanguinamento. Le creature sanguinanti subiscono il danno da sanguinamento all'inizio del loro turno. Il sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire con CD 15 o con un incantesimo di cura qualsiasi che curi le ferite. Un colpo critico non moltiplica il danno da

sanguinamento. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni ai danni da sanguinamento inflitti da quest'arma.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *sanguinare;* Prezzo bonus +2.

Focalizza *Ki*: L'arma magica serve per incanalare il *ki* del possessore, permettendogli di impiegare i suoi attacchi speciali *ki* tramite l'arma come se fossero attacchi senz'armi. Questi attacchi comprendono l'attacco stordente, il colpo *ki* e il palmo tremante del monaco, oltre al talento Pugno Stordente. Solo le armi da mischia possono avere la capacità *focalizza ki*.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un monaco; Prezzo bonus +1.

Folgorante: A comando, un'*arma folgorante* si ricopre di energia elettrica, che non danneggia chi la impugna ed ogni suo colpo andato a segno infligge 1d6 danni addizionali da elettricità. L'effetto rimane attivo finche non viene disattivato con un altro comando.

Invocazione moderata*;* LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *invocare il fulmine* o *fulmine;* Prezzo bonus +1.

Gelida: A comando, un'*arma gelida* emana un freddo glaciale. Il freddo non danneggia chi impugna l'arma e ogni colpo andato a segno infligge 1d6 danni addizionali da freddo. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Invocazione moderata*;* LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *gelare il metallo* o *tempesta di ghiaccio;* Prezzo bonus +1.

Immorale: Quando un'*arma immorale* colpisce un avversario, produce un lampo di energia distruttiva che riecheggia tra chi la impugna e il suo bersaglio. L'energia infligge 2d6 danni addizionali all'avversario e 1d6 danni a chi la impugna. Solo le armi da mischia possono essere *immorali.*

Necromanzia moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; Prezzo bonus +1.

Incalzare rafforzato: Chi impugna un'*arma di incalzare rafforzato,* se dotato del talento Incalzare, può effettuare un attacco addizionale se il primo attacco va a segno, fintanto che l'avversario seguente è adiacente al primo e a portata. Questo attacco addizionale non può essere effettuato contro il primo avversario. Solo le armi da mischia possono avere questa capacità.

Invocazione moderata*;* LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino;* Prezzo bonus +1.

Infuocata: A comando, un'*arma infuocata* prende fuoco. Le fiamme non danneggiano chi impugna l'arma e infliggono 1d6 danni addizionali da fuoco per ogni colpo andato a segno. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato con un altro comando.

Invocazione moderata*;* LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *lama infuocata, colpo infuocato,* o *palla di fuoco;* Prezzo bonus +1.

Lancio: Questa capacità può essere posta solo su armi da mischia. Un'arma da mischia incantata con questa capacità acquisisce un incremento di gittata di 3 metri e può essere lanciata da una creatura competente nel suo uso normale.

Trasmutazione debole*;* LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *pietra magica;* Prezzo bonus +1.

Pietosa: L'arma infligge 1d6 danni addizionali ma tutto il danno è non letale. A comando, l'arma disattiva questa capacità fino a quando non le viene ordinato di riattivarla (permettendole di infliggere danni letali, ma senza i danni addizionali derivanti dalla capacità).

Evocazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite leggere*; Prezzo bonus +1.

Ricercante: Solo le armi a distanza possiedono la capacità *ricercante.* L'arma vira verso il suo bersaglio, negando qualsiasi probabilità di mancarlo che si potrebbe applicare, come quella dovuta all'occultamento. Il possessore deve comunque mirare l'arma nel quadretto giusto. Le frecce sparate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non virano per colpire gli avversari invisibili, se ce n'è qualcuno nelle vicinanze.

Divinazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *visione del vero*; Prezzo bonus +1.

Ritornante: Questo incantamento può essere posto solo su armi che possono essere lanciate. Un'*arma ritornante* con questa capacità può ritornare indietro a chi l'ha lanciata fluttuando nell'aria. Ritorna appena prima che inizi il turno successivo di chi l'ha lanciata, e in questo modo è pronta per essere usata di nuovo in quel turno.

Riprendere un'*arma ritornante* mentre torna indietro è un'azione gratuita. Se il personaggio non può afferrarla, o se il personaggio si è spostato dopo averla lanciata, l'arma cade a terra nel quadretto dal quale è stata lanciata.

Trasmutazione moderata*;* LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *telecinesi;* Prezzo bonus +1.

Sacra: Un'*arma sacra* è infusa di potere sacro che rende l'arma allineata con il bene e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni addizionali a tutte le creature di allineamento malvagio e infonde un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento malvagio che tenti di impugnarla. Questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'arma viene tenuta in mano.

Invocazione moderata [bene]; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *punizione sacra,* il creatore deve essere buono; Prezzo bonus +2.

Sacrilega: Un'*arma sacrilega* è infusa di potere malvagio che rende l'arma allineata con il male e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni addizionali a tutte le creature di allineamento buono e infligge un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento buono che tenti di impugnarla. Questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fintanto che si tiene l'arma in mano.

Invocazione moderata [male]*;* LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega,* il creatore deve essere malvagio; Prezzo bonus +2.

Tocco fantasma: Un'*arma del tocco fantasma* infligge danni alle creature incorporee normalmente, indipendentemente dal suo bonus. La probabilità del 50% di una creatura incorporea di evitare il danno non si applica alle armi di questo tipo. L'arma può inoltre essere presa e usata da creature incorporee in ogni momento. Un fantasma che si manifesta può usarla contro creature corporee. Essenzialmente, un'arma di questo tipo può essere considerata corporea o incorporea in qualsiasi momento.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *spostamento planare;* Prezzo bonus +1.

Tonante: Un'*arma tonante* crea un tremendo frastuono simile a quello di un tuono, quando mette a segno un colpo critico. L'energia sonora non danneggia chi tiene in mano l'arma e infligge 1d8 danni sonori addizionali per ogni colpo critico andato a segno. L'arma infligge 2d8 danni sonori addizionali se ha moltiplicatore x3 ai colpi critici, e 3d8 danni sonori addizionali se ha moltiplicatore x4 ai colpi critici. Chi è soggetto ad un colpo critico da un'*arma tonante* deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 14 o resta sordo in modo permanente.

Necromanzia debole*;* LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *cecità/sordità;* Prezzo bonus +1.

Velocità: Quando compie un'azione di attacco completo, il possessore di un'*arma di velocità* può compiere un attacco addizionale con l'arma. L'attacco usa il bonus di attacco base pieno di chi la impugna, più qualsiasi modificatore appropriato alla situazione. (Questo beneficio non è cumulabile con effetti simili, come l'incantesimo *velocità*).

Trasmutazione moderata*;* LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *velocità;* Prezzo bonus +3.

Vorpal: Questa temuta e potente capacità permette all'arma di tagliare la testa di coloro che colpisce. Dopo aver ottenuto un 20 naturale (e aver confermato il colpo critico), l'arma stacca la testa dell'avversario (se ne ha una) dal corpo. Alcune creature, come molte aberrazioni o tutte le melme, non hanno testa. Altre, come i golem o i non morti (a parte i vampiri), non sono influenzate dalla perdita della testa. La maggior parte delle altre creature, invece, muore quando la testa viene tagliata. Un'*arma vorpal* deve essere un'arma da mischia tagliente. Se questa capacità viene sorteggiata casualmente per l'arma sbagliata, allora si tira di nuovo.

Necromanzia e trasmutazione forte*;* LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche*, cerchio di morte, estremità affilata;* Prezzo bonus +5.

Armi specifiche

ARCO DEL GIURAMENTO

Aura invocazione forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 25.600 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *arco lungo composito+2* (bonus For +2) di fattura elfica, mormora "Sconfitta veloce ai miei nemici" in Elfico quando viene tirato e incoccato. Se chi lo usa giura ad alta voce di uccidere il proprio nemico, come azione gratuita, il mormorio dell'arco diventa l'urlo "Rapida morte a coloro che mi hanno fatto torto." Contro questo nemico giurato l'arco ha bonus di potenziamento +5 e le frecce tirate infliggono 2d6 danni addizionali (critico ×4, anziché ×3). Tuttavia, l'arco viene considerato come un semplice arco perfetto contro tutti i nemici diversi dal nemico giurato, e chi lo impugna subisce penalità –1 ai tiri per colpire con qualsiasi

Tabella 15-11: Armi Specifiche

Minore	Medio	Maggiore	Arma specifica	Prezzo di mercato
01–15	—	—	*Freccia del sonno*	132 mo
16–25	—	—	*Quadrello urlante*	267 mo
26–45	—	—	Pugnale d'argento perfetto	322 mo
46–65	—	—	Spada lunga di ferro freddo perfetta	330 mo
66–75	01–09	—	*Giavellotto del fulmine*	1,500 mo
76–80	10–15	—	*Freccia assassina*	2.282 mo
81–90	16–24	—	Pugnale in adamantio	3.002 mo
91–100	25–33	—	Ascia da battaglia in adamantio	3.010 mo
—	34–37	—	*Freccia assassina (superiore)*	4.057 mo
—	38–40	—	*Spina frantumante*	4.315 mo
—	41–46	—	*Pugnale avvelenato*	8.302 mo
—	47–51	—	*Tridente dell'avvertimento*	10.115 mo
—	52–57	01–04	*Pugnale dell'assassino*	10.302 mo
—	58–62	05–07	*Sventura del mutaforma*	12.780 mo
—	63–66	08–09	*Tridente del comando dei pesci*	18.650 mo
—	67–74	10–13	*Spada lingua di fuoco*	20.715 mo
—	75–79	14–17	*Lama della fortuna (o desideri)*	22.060 mo
—	80–86	18–24	*Spada della furtività*	22.310 mo
—	87–91	25–31	*Spada dei piani*	22.315 mo
—	92–95	32–37	*Spada ruba nove vite*	23.057 mo
—	96–98	38–42	*Arco del giuramento*	25.600 mo
—	99–100	43–46	*Spada del furto vitale*	25.715 mo
—	—	47–51	*Mazza del terrore*	38,552 mo
—	—	52–57	*Prosciuga-vita*	40.320 mo
—	—	58–62	*Scimitarra silvana*	47.315 mo
—	—	63–67	*Stocco pungente*	50.320 mo
—	—	68–73	*Lama del sole*	50.335 mo
—	—	74–79	*Spadone del gelo*	54.475 mo
—	—	80–84	*Martello nanico da lancio*	60.312 mo
—	—	85–91	*Lama della fortuna (1 desiderio)*	62.360 mo
—	—	92–95	*Mazza della punizione*	75.312 mo
—	—	96–97	*Lama della fortuna (2 desideri)*	102.660 mo
—	—	98–99	*Sacro vendicatore*	120.630 mo
—	—	100	*Lama della fortuna (3 desideri)*	142.960 mo

arma diversa dall'*arco del giuramento*. Questi bonus e penalità durano per 7 giorni o finché il nemico giurato non viene ucciso o distrutto da chi impugna l'*arco del giuramento*, quale dei due eventi si verifichi prima.

L'*arco del giuramento* può avere un solo nemico giurato alla volta. Una volta che chi lo impugna giura di uccidere un bersaglio, non può compiere un nuovo giuramento finché non ucciderà il nemico giurato o siano passati 7 giorni. Anche se chi lo impugna uccide il nemico giurato nello stesso giorno in cui compie il giuramento, non può attivare il potere speciale dell'*arco del giuramento* prima che siano passate 24 ore dal momento in cui ha compiuto il primo giuramento.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un elfo; **Costo** 13.100 mo

ASCIA DA BATTAGLIA IN ADAMANTIO

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot nessuno; **Prezzo** 3.010 mo; **Peso** 3 kg

DESCRIZIONE

Quest'ascia non magica è forgiata in adamantio. Come arma perfetta gode di bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire.

FRECCIA ASSASSINA

Aura necromanzia forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 2.282 mo (*freccia assassina*) o 4.057 mo (*freccia assassina superiore*); **Peso** 0,05 kg

DESCRIZIONE

Questa *freccia+1* è tarata su un particolare tipo o sottotipo di creatura: se viene colpito, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 20 altrimenti subisce 50 danni. Si noti che anche nel caso di bersagli che sono esentati dall'effettuare il tiro salvezza (non morti e costrutti) sono soggetti di questo attacco. Quando la freccia è regolata su una creatura vivente, viene considerato un effetto di morte (quindi *interdizione della morte* è in grado di proteggere il bersaglio). Per determinare il tipo o sottotipo di creatura, si usa la tabella seguente.

Una *freccia assassina superiore* funziona come una *freccia assassina*, ma la CD per evitare l'effetto di morte è 23 e la freccia infligge 100 danni se il tiro salvezza viene fallito.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte* (*freccia assassina*) o *dito della morte* intensificato (*freccia assassina superiore*); **Costo** 1.144 mo e 5 ma (*freccia assassina*) o 2.032 mo (*freccia assassina superiore*)

d%	Tipo o sottotipo di nemico giurato
01–05	Aberrazioni
06–09	Animali
10–16	Costrutti
17–27	Draghi
28–32	Folletti
33	Umanoidi, acquatici
34–35	Umanoidi, nani
36–37	Umanoidi, elfi
38–44	Umanoidi, giganti
45	Umanoidi, gnoll
46	Umanoidi, gnomi
47–49	Umanoidi, goblinoidi
50	Umanoidi, halfling
51–54	Umanoidi, umani
55–57	Umanoidi, rettili
58–60	Umanoidi, orchi
61–65	Bestie magiche
66–70	Umanoidi mostruosi
71–72	Melme
73	Esterni, aria
74–76	Esterni, caotici
77	Esterni, terra
78–80	Esterni, malvagi
81	Esterni, fuoco
82–84	Esterni, buoni
85–87	Esterni, legali
88	Esterni, acqua
89–90	Vegetali
91–98	Non morti
99–100	Parassiti

FRECCIA DEL SONNO

Aura ammaliamento debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 132 mo; **Peso** 1/10 kg

DESCRIZIONE

Questa *freccia+1* è dipinta di bianco ed è ornata con delle penne bianche. Se colpisce il bersaglio con un colpo che normalmente infliggerebbe dei danni, esplode in energia magica che infligge danni non letali (nella stessa quantità dei danni normali) e costringe la vittima a superare un tiro salvezza su Volontà con CD 11 per non cadere addormentata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *sonno*; **Costo** 70 mo

GIAVELLOTTO DEL FULMINE

Aura invocazione debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 1.500 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo giavellotto diventa un *fulmine* che infligge 5d6 danni quando scagliato (tiro salvezza su Riflessi con CD 14 per dimezzare). Il giavellotto viene consumato dall'attacco.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *fulmine*; **Costo** 750 mo

LAMA DEL SOLE

Aura invocazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 50.335 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questa spada ha le dimensioni di una spada bastarda, ma l'incan-

tamento che porta le dà la possibilità di essere impugnata come se fosse una spada corta con lo stesso peso e la stessa semplicità d'uso. In altre parole, l'arma appare agli avversari come se fosse una spada bastarda e infligge i danni di una spada bastarda, ma chi la usa sente l'arma in mano e reagisce ad essa come se fosse una spada corta. Qualsiasi creatura competente nell'uso di una spada bastarda o di una spada corta può usare quest'arma come se vi fosse competente. Alla stessa maniera anche i talenti Arma Focalizzata e Arma Specializzata (per spada corta o spada bastarda) sono ugualmente applicabili a quest'arma, ma i benefici che ne derivano non si cumulano.

In un normale combattimento la lama dorata dell'arma è pari a una *spada bastarda+2*. Contro le creature malvagie ha bonus di potenziamento +4 e contro le creature del Piano dell'Energia Negativa o le creature non morte infligge danni raddoppiati (critico ×3, anziché ×2).

Inoltre la lama possiede il potere speciale *bagliore solare*. Una volta al giorno, chi la impugna può roteare vigorosamente la lama sopra la sua testa mentre pronuncia una parola di comando. La *lama del sole* emette allora una luce gialla accecante intensa quanto la luce del sole. La radiazione inizia a brillare in un raggio di 3 metri intorno a chi la impugna e si allarga di 1,5 metri per round durante i 10 round successivi, per arrivare a creare un globo di luce di 18 metri di raggio. Quando chi la impugna smette di rotearla, il globo si riduce ad un piccolo bagliore che resta ancora un minuto prima di sparire. Tutte le *lame del sole* sono di allineamento buono e tutte le creature malvagie che cercano di impugnarle ottengono un livello negativo. Questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non può essere annullato in alcun modo (nemmeno con l'incantesimo *ristorare*) fintanto che si tiene l'arma in mano.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *luce diurna*, il creatore deve essere buono; **Costo** 25.335 mo

LAMA DELLA FORTUNA

Aura invocazione forte; **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 22.060 mo (0 *desideri*), 62.360 mo (1 *desiderio*), 102.660 mo (2 *desideri*), 142.960 mo (3 *desideri*); **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questa *spada corta+2* dona a chi la impugna un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza. Inoltre il suo possessore guadagna il potere della buona sorte, utilizzabile una volta al giorno. Questa capacità straordinaria permette al suo possessore di effettuare nuovamente un tiro appena fatto, prima che i risultati vengano

rivelati dal GM. Egli deve però accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo. Inoltre, l'arma può contenere fino a 3 incantesimi *desiderio* (quando viene determinata casualmente, una *lama della fortuna* contiene 1d4–1 *desideri*, minimo 0). Quando l'ultimo *desiderio* viene usato, l'arma diventa una *spada corta+2*, ma continua comunque a fornire bonus di fortuna +1 e il suo potere di ritirare i dadi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio* o *miracolo*; **Costo** 11.185 mo (0 *desideri*), 43.835 mo (1 *desiderio*), 76.485 mo (2 *desideri*), 109.135 mo (3 *desideri*).

MARTELLO NANICO DA LANCIO

Aura invocazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 60.312 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Quest'arma solitamente funziona come un *martello da guerra+2*. Se a impugnarla è un nano, l'arma guadagna un addizionale bonus di potenziamento +1 (per un bonus di potenziamento totale +3) e ottiene la capacità speciale *ritornante*.

Può quindi essere lanciata con un incremento di gittata di 9 metri. Quando viene lanciato un *martello nanico da lancio* infligge 2d8 danni addizionali contro creature del sottotipo gigante o 1d8 danni addizionali contro qualsiasi altro bersaglio.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un nano di almeno 10° livello; **Costo** 30.312 mo

MAZZA DELLA PUNIZIONE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 75.312 mo; **Peso** 4 kg

DESCRIZIONE

Questa *mazza pesante in adamantio+3* ha un bonus di potenziamento +5 contro i costrutti, e se mette a segno un colpo critico contro un costrutto lo distrugge completamente (nessun tiro salvezza concesso). Inoltre, un colpo critico messo a segno contro un esterno infligge danni critici ×4, anziché ×2.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *disintegrazione*; **Costo** 39.312 mo

MAZZA DEL TERRORE

Aura necromanzia forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 38.552 mo; **Peso** 4 kg

DESCRIZIONE

Quest'arma di solito è una mazza di ferro o acciaio dall'aspetto spaventoso. A comando, questa *mazza pesante+2* trasforma l'aspetto e i vestiti di chi la impugna in una visione di puro terrore, tale che tutte le creature viventi nel raggio di 9 metri cadono in preda al panico come sotto l'effetto di un incantesimo *paura* (tiro salvezza su Volontà CD 16 parziale). Chi fallisce il tiro, subisce penalità morale –2 ai tiri salvezza, e scappa davanti a chi impugna la *mazza del terrore*. Chi la impugna può utilizzare questa capacità fino a tre volte al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *paura*; **Costo** 19.432 mo

PROSCIUGA-VITA

Aura necromanzia forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 40.320 mo; **Peso** 6 kg

DESCRIZIONE

Quest'*ascia bipenne+1* è l'arma preferita di non morti e costrutti che non ne subiscono gli effetti dannosi. Essa infligge due livelli negativi al bersaglio ogni volta che infligge danni, come se fosse stato colpito da una creatura non morta. Un giorno dopo essere stato colpito, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 16 per ogni livello negativo oppure i livelli negativi diventano permanenti.

Tuttavia, ogni volta che quest'arma infligge danni a un avversario, infligge un livello negativo anche a chi la impugna. Ogni livello negativo acquisito da chi la usa dura per 1 ora.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; **Costo** 20.320 mo

PUGNALE AVVELENATO

Aura necromanzia debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 8.302 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *pugnale+1* nero ha una lama seghettata e permette a chi lo usa di infliggere un effetto di *veleno* (come l'incantesimo omonimo, tiro salvezza con CD 14) su una creatura colpita dall'arma, una volta al giorno. Chi lo impugna può decidere di usare questo potere dopo che ha colpito. Farlo conta come un'azione gratuita, ma l'effetto di *veleno* deve essere attivato nello stesso round in cui l'arma colpisce.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *veleno*; **Costo** 4.302 mo

PUGNALE DELL'ASSASSINO

Aura necromanzia moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 10.302 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo *pugnale+2* ricurvo e dall'aspetto inquietante concede bonus +1 alla CD del tiro salvezza su Tempra necessario per sopravvivere all'attacco mortale di un assassino.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *distruggere viventi*; **Costo** 5.302 mo

PUGNALE D'ARGENTO PERFETTO

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot nessuno; **Prezzo** 322 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo pugnale non magico è stato forgiato con l'argento alchemico. Come arma perfetta gode di bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire (ma non ai danni).

PUGNALE IN ADAMANTIO

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot nessuno; **Prezzo** 3.002 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo pugnale non magico è stata forgiato in adamantio. Come arma perfetta gode di bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire.

QUADRELLO URLANTE

Aura ammaliamento debole; **LI** 5°

Slot nessuno; **Prezzo** 267 mo; **Peso** 0,05 kg

DESCRIZIONE

Uno di questi *quadrelli+2* urla quando viene scagliato, costringendo tutti i nemici di chi lo scaglia entro 6 metri dalla traiettoria del quadrello a superare un tiro salvezza su Volontà con CD 14 per non restare scossi. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *devastazione*; **Costo** 137 mo

SACRO VENDICATORE

Aura abiurazione forte; **LI** 18°

Slot nessuno; **Prezzo** 120.630 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Nelle mani di un paladino, questa *spada lunga di ferro freddo+2* diventa una *spada lunga di ferro freddo sacra+5*.

Essa fornisce una resistenza agli incantesimi di 5 + il livello da paladino di chi la impugna a chiunque si trovi in uno spazio adiacente. Permette inoltre a chi la impugna di utilizzare *dissolvi magie superiore* (una volta per round come azione standard) al livello di classe del paladino. È possibile impiegare solo il dissolvere ad area, e non il dissolvere mirato o la versione controincantesimo di *dissolvi magie superiore*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *aura sacra*, il creatore deve essere buono; **Costo** 60.630 mo

SCIMITARRA SILVANA

Aura invocazione moderata; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 47.315 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa *scimitarra+3*, quando usata all'esterno in un clima temperato, dona a chi la usa il talento Incalzare e la capacità di infliggere 1d6 danni addizionali.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino* o il creatore deve essere un druido di 7° livello; **Costo** 23.815 mo

SPADA DEI PIANI

Aura invocazione forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 22.315 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa spada lunga ha bonus di potenziamento +1 nel Piano Materiale, ma in qualsiasi Piano Elementale il suo bonus sale a +2. Questo bonus +2 si applica anche nel Piano Materiale quando la spada viene usata contro creature native del Piano Elementale). L'arma funziona come una *spada lunga+3* nel Piano Astrale e nel Piano Etereo o quando viene usata contro avversari nativi di questi piani. In qualsiasi altro piano, o contro qualsiasi altro esterno, funziona come una *spada lunga+4*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *spostamento planare*; **Costo** 11.315 mo

SPADA DEL FURTO VITALE

Aura necromanzia forte; **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 25.715 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa *spada lunga+2* di metallo nero infligge un livello negativo ogni volta che mette a segno un colpo critico. Ogni volta che infligge un livello negativo ad un avversario, chi la impugna guadagna 1d6 punti ferita temporanei che durano 24 ore. Un giorno dopo essere state colpite, le vittime devono compiere un tiro salvezza su Tempra con CD 16 per ogni livello negativo o il livello negativo diventa permanente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; **Costo** 13.015 mo

SPADA DELLA FURTIVITÀ

Aura illusione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 22.310 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Una *spada corta+1* con una sottile lama grigia opaca che aggiunge bonus +4 al tiro per colpire di chi la impugna e ai danni inflitti, se è usata per un attacco furtivo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *sfocatura*; **Costo** 11.310 mo

SPADA LINGUA DI FUOCO

Aura invocazione forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Prezzo** 20.715 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa è una *spada lunga da esplosione di fiamme+1*. Una volta al giorno, la spada può proiettare un raggio infuocato contro qualsiasi bersaglio entro 9 metri come attacco di contatto a distanza. Se riesce a colpire il raggio infligge 4d6 danni da fuoco.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *raggio rovente* e *palla di fuoco*, *lama infuocata*, o *colpo infuocato*; **Costo** 10.515 mo

SPADA LUNGA DI FERRO FREDDO PERFETTA

Aura nessuna aura (non è magica); **LI** —

Slot nessuno; **Prezzo** 330 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa spada lunga non magica è stata forgiata in ferro freddo. Come arma perfetta gode di bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire.

SPADA RUBA NOVE VITE

Aura necromanzia forte [male]; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 23.057 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa è una *spada lunga+2* dotata del potere di risucchiare forza vitale da un nemico. Può farlo per nove volte, prima di perdere questa capacità, dopo di che diventa una semplice *spada lunga+2* (con una debole aura malvagia). È necessario mettere a segno un colpo critico per far funzionare la mortale capacità dell'arma, che non si attiva contro le creature immuni ai colpi critici. La vittima può effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 20 per evitare la morte. Se il tiro riesce la capacità mortale dell'arma non funziona, non viene consumata nessuna carica e si calcola un normale danno critico. La spada è malvagia e qualsiasi creatura buona che cerchi di impugnarla riceve due livelli negativi che rimarranno fino a quando la spada *ruba nove vite* non verrà lasciata andare. I livelli negativi non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno con l'incantesimo *ristorare*) fintanto che l'arma viene tenuta in mano.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte*; **Costo** 11.528 mo e 5 ma.

SPADONE DEL GELO

Aura invocazione forte; **LI** 14°

Slot nessuno; **Prezzo** 54.475 mo; **Peso** 4 kg

DESCRIZIONE

Questo *spadone gelido+3* emette luce come una torcia quando la temperatura dell'aria raggiunge i -18° C. In quel momento non può essere celato mentre viene estratto, né la sua luce può essere spenta. Chi lo impugna è protetto dal fuoco, poiché l'arma assorbe i primi 10 danni da fuoco ad ogni round che questi altrimenti subirebbe.

Quest'arma spegne qualsiasi fuoco non magico nell'area circostante. Con un'azione standard, può dissolvere qualsiasi incantesimo di fuoco con durata ma non è efficace sugli effetti istantanei. Occorre superare una prova di dissolvere (1d20 +14) contro ciascun incantesimo per riuscire a dissolverlo. La CD per dissolvere questi incantesimi è 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo di fuoco.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *tempesta di ghiaccio, dissolvi magie, protezione dall'energia*; **Costo** 27.375 mo e 5 ma

SPINA FRANTUMANTE

Aura invocazione forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 4.315 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Quest'arma spaventosa sembra una spada lunga dalla lama seghettata e dotati di numerosi uncini e barbigli, eccellente per bloccare e spezzare l'arma di un avversario. Chi non ha il talento Spezzare Migliorato utilizza *spina frantumante* come una *spada lunga+1*; chi invece possiede il talento Spezzare Migliorato utilizza *spina frantumante* come una *spada lunga+4* quando tenta di spezzare l'arma di un avversario. *Spina frantumante* può danneggiare le armi con bonus di potenziamento +4 o minore.

COSTRUZIONE

Requisiti Str 13, Creare Armi e Armature Magiche, Spezzare Migliorato, Attacco Poderoso, *frantumare*; **Costo** 2.315 mo

STOCCO PUNGENTE

Aura necromanzia forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 50.320 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo *stocco del ferimento+2* permette per tre volte al giorno a chi lo usa di compiere un attacco di contatto con l'arma, infliggendo 1d6 danni alla Costituzione attraverso un risucchio di sangue. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni al danno alla Costituzione inflitto da quest'arma.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *ferire*; **Costo** 25.320 mo

SVENTURA DEL MUTAFORMA

Aura trasmutazione forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 12.780 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Questa *spada a due lame+1/+1* ha le lame composte di argento alchemico. Quest'arma infligge 2d6 danni addizionali contro qualsiasi creatura con il sottotipo mutaforma. Quando un mutaforma o una creatura in forma alternativa (come un druido che usa forma selvatica) vengono colpiti da quest'arma, devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 o ritornano alla loro forma naturale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi funesta*; **Costo** 6.780 mo

TRIDENTE DEL COMANDO DEI PESCI

Aura ammaliamento moderato; **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 18.650 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Le proprietà magiche di questo *tridente+1* dotato di un manico di 180 cm, permettono a chi lo usa di ammaliare fino a 14 DV di animali acquatici come per l'incantesimo *charme su animali* (tiro salvezza su Volontà con CD 16 per negare, l'animale riceve bonus +5 al tiro se è attualmente sotto attacco da parte di chi impugna il tridente o dei suoi alleati), i quali non possono trovarsi a più di 9 metri di distanza gli uni dagli altri. Chi lo impugna può usare questa capacità tre volte al giorno. Chi lo impugna può comunicare con questi animali come se stesse usando l'incantesimo *parlare con gli animali*. Gli animali che superano il tiro salvezza sono liberi dal controllo, ma non possono avvicinarsi a più di 3 metri da chi impugna il tridente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *charme su animali, parlare con gli animali*; **Costo** 9.482 mo e 5 ma.

TRIDENTE DELL'AVVERTIMENTO

Aura divinazione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Prezzo** 10.115 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Un'arma di questo tipo concede a chi la impugna la possibilità di determinare la posizione, la profondità, la specie e il numero di predatori marini nel raggio di 204 metri. Un *tridente dell'avvertimento* deve essere afferrato e puntato per poter acquisire tali informazioni e richiede 1 round per esaminare un emisfero del raggio di 204 metri. Per il resto, l'arma va considerata un *tridente+2*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, *localizza creatura*; **Costo** 5.215 mo

ANELLI

Gli anelli conferiscono poteri magici a chi li indossa. Solo alcuni anelli più rari sono dotati di cariche: molti anelli magici sono oggetti magici potenti e permanenti. Chiunque può fare uso di un anello. Un personaggio può utilizzare efficacemente solo due anelli magici. Un terzo anello magico, anche se indossato, non funzionerà se il personaggio ne sta già indossando altri due.

Descrizione fisica: Gli anelli non hanno un peso da tenere in considerazione. Anche se esistono delle eccezioni (anelli scolpiti in vetro o in osso) la maggior parte degli anelli è forgiata in metallo, normalmente prezioso (oro, argento e platino). Un anello ha CA 13, 2 punti ferita, durezza 10 e CD 25 per romperlo.

Attivazione: Normalmente la capacità di un anello viene attivata da una parola di comando (un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità) oppure i suoi effetti sono sempre attivi. Alcuni anelli hanno metodi di attivazione particolari che vengono specificati nella loro descrizione.

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01 indica che l'anello è intelligente, 02–31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32–100 non indica alcuna qualità speciale. Gli oggetti intelligenti hanno capacità addizionali e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali (vedi Oggetti intelligenti). Gli anelli a cariche non possono mai essere intelligenti.

ACCUMULA INCANTESIMI, MINORE

Aura invocazione debole; **LI** 5°

Slot anello; **Prezzo** 18.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un *anello accumula incantesimi minore* contiene fino a tre livelli di incantesimi (sia arcani che divini, o misti) che chi lo indossa può lanciare. Ogni incantesimo ha un livello dell'incantatore pari al livello minimo necessario per lanciarlo. Chi lo indossa non deve fornire alcuna componente materiale o focus per lanciare l'incantesimo, e non c'è alcuna probabilità di fallimento degli incantesimi arcani per chi indossa armature (dal momento che chi indossa l'anello non ha bisogno di fare gesti). Il tempo di attivazione per l'anello è pari al tempo di lancio dell'incantesimo contenuto nell'anello, con un minimo di 1 azione standard.

Se un anello è generato casualmente, trattatelo come una pergamena per determinare quali incantesimi contiene. Se tirando si

Tabella 15-12: Anelli

Minore	Medio	Maggiore	Anello	Prezzo di mercato
01–18	—	—	*Protezione +1*	2.000 mo
19–28	—	—	*Caduta morbida*	2.200 mo
29–36	—	—	*Sostentamento*	2,500 mo
37–44	—	—	*Scalare*	2,500 mo
45–52	—	—	*Saltare*	2,500 mo
53–60	—	—	*Nuotare*	2,500 mo
61–70	01–05	—	*Controincantesimi*	4.000 mo
71–75	06–08	—	*Scudo mentale*	8.000 mo
76–80	09–18	—	*Protezione +2*	8.000 mo
81–85	19–23	—	*Scudo di forza*	8,500 mo
86–90	24–28	—	*Ariete*	8.600 mo
—	29–34	—	*Scalare, migliorato*	10.000 mo
—	35–40	—	*Saltare, migliorato*	10.000 mo
—	41–46	—	*Nuotare, migliorato*	10.000 mo
91–93	47–50	—	*Amicizia con gli animali*	10.800 mo
94–96	51–56	01–02	*Resistenza all'energia, minore*	12.000 mo
97–98	57–61	—	*Potere del camaleonte*	12.700 mo
99–100	62–66	—	*Camminare sull'acqua*	15.000 mo
—	67–71	03–07	*Protezione +3*	18.000 mo
—	72–76	08–10	*Accumula incantesimi, minore*	18.000 mo
—	77–81	11–15	*Invisibilità*	20.000 mo
—	82–85	16–19	*Stregoneria (I)*	20.000 mo
—	86–90	20–25	*Eludere*	25.000 mo
—	91–93	26–28	*Vista a raggi X*	25.000 mo
—	94–97	29–32	*Intermittenza*	27.000 mo
—	98–100	33–39	*Resistenza all'energia, maggiore*	28.000 mo
—	—	40–49	*Protezione +4*	32.000 mo
—	—	50–55	*Stregoneria (II)*	40.000 mo
—	—	56–60	*Libertà di movimento*	40.000 mo
—	—	61–63	*Resistenza all'energia, superiore*	44.000 mo
—	—	64–65	*Scudo amico* (coppia)	50.000 mo
—	—	66–70	*Protezione +5*	50.000 mo
—	—	71–74	*Stelle cadenti*	50.000 mo
—	—	75–79	*Accumula incantesimi*	50.000 mo
—	—	80–83	*Stregoneria (III)*	70.000 mo
—	—	84–86	*Telecinesi*	75.000 mo
—	—	87–88	*Rigenerazione*	90.000 mo
—	—	89–91	*Riflettere incantesimo*	100.000 mo
—	—	92–93	*Stregoneria (IV)*	100.000 mo
—	—	94	*Tre desideri*	120.000 mo
—	—	95	*Richiamo del djinni*	125.000 mo
—	—	96	*Comando degli elementi (aria)*	200.000 mo
—	—	97	*Comando degli elementi (terra)*	200.000 mo
—	—	98	*Comando degli elementi (fuoco)*	200.000 mo
—	—	99	*Comando degli elementi (acqua)*	200.000 mo
—	—	100	*Accumula incantesimi, maggiore*	200.000 mo

ottiene un incantesimo che porterebbe l'anello oltre il limite dei tre livelli, quel tiro va ignorato e l'anello non contiene altri incantesimi.

Un incantatore può mettere nell'anello un numero qualsiasi di cariche fintanto che i livelli totali di incantesimi non superano tre. Le versioni metamagiche degli incantesimi occupano uno spazio equivalente al loro livello dell'incantesimo modificato dal talento di metamagia. Un incantatore può impiegare una pergamena per inserire un incantesimo in un *anello accumula incantesimi minore*.

L'anello informa magicamente chi lo indossa su quali incantesimi vi sono attualmente contenuti.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; **Costo** 9.000 mo

ACCUMULA INCANTESIMI

Aura invocazione moderata; **LI** 9°

Slot anello; **Prezzo** 50.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Come l'*anello accumula incantesimi minore*, ma può contenere fino a cinque livelli di incantesimi.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; **Costo** 25.000 mo

ACCUMULA INCANTESIMI, MAGGIORE

Aura invocazione forte; **LI** 17°

Slot anello; **Prezzo** 200.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Come l'*anello accumula incantesimi minore*, ma può contenere fino a dieci livelli di incantesimi.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; **Costo** 100.000 mo

AMICIZIA CON GLI ANIMALI

Aura ammaliamento debole; **LI** 3°

Slot anello; **Prezzo** 10.800 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un *anello dell'amicizia con gli animali* è forgiato con decori di tipo animale. A comando, questo anello influenza un animale come se chi lo indossa avesse lanciato su di lui *charme su animali*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *charme su animali*; **Costo** 5.400 mo

ARIETE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot anello; **Prezzo** 8.600 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

L'*anello dell'ariete* è un anello decorato e forgiato in ferro o in una lega di ferro che porta come decorazione la piccola testa di un ariete. Chi lo indossa può ordinare all'anello di far partire una forza pari alla carica di un ariete, che si manifesta in una forma a malapena discernibile simile a una testa d'ariete o di capra. Questa forza colpisce un unico bersaglio, infliggendo 1d6 danni se viene consumata una carica, 2d6 danni se ne vengono consumate 2 o 3d6 se ne vengono consumate 3 (il massimo). L'attacco va considerato come un attacco a distanza, con una gittata massima di 15 metri e nessuna penalità per la distanza.

La forza del colpo è notevole, e i soggetti colpiti dall'anello vengono considerati colpiti da una spinta, se si trovano a meno di 9 metri da chi lo indossa. L'ariete è di taglia Grande e ha Forza 25, che gli conferisce un BMC di +17. L'ariete ottiene bonus +1 al tentativo di spingere se si consumano 2 cariche o bonus +2 se se ne consumano 3.

Oltre alla sua modalità di attacco, l'*anello dell'ariete* ha anche il potere di aprire porte come se fosse un personaggio con Forza 25. Se si spendono 2 cariche, l'effetto è equivalente a quello di un personaggio di Forza 27, e se se ne spendono 3, a un personaggio di Forza 29.

Un anello appena creato è dotato di 50 cariche. Una volta esaurite tutte e 50, l'anello diventa un normale oggetto non magico.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *forza del toro, telecinesi*; **Costo** 4.300 mo

CADUTA MORBIDA

Aura trasmutazione debole; **LI** 1°

Slot anello; **Prezzo** 2.200 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello è decorato sul suo bordo con una serie di piume. Conferisce gli stessi effetti di un incantesimo di *caduta morbida,* che si attivano immediatamente se chi lo indossa cade per più di 1,5 m.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *caduta morbida*; **Costo** 1.100 mo

CAMMINARE SULL'ACQUA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot anello; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello è spesso ricavato da un corallo o da un metallo blu ornato da motivi marini. Permette a chi lo indossa di fare uso costante dell'incantesimo *camminare sull'acqua*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *camminare sull'acqua*; **Costo** 7.500 mo

COMANDO DEGLI ELEMENTI

Aura evocazione forte; **LI** 15°

Slot anello; **Prezzo** 200.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Tutti e quattro i tipi di *anello del comando degli elementali* sono molto potenti. Ognuno ha l'aspetto di un comune anello magico minore finché non viene attivato completamente (al verificarsi di certe condizioni come uccidere un elementale del tipo appropriato con un solo colpo o esporsi a materiale sacro dell'elemento appropriato), nel qual caso rivela alcuni poteri specifici oltre alle proprietà comuni sotto descritte.

Gli elementali del piano a cui l'anello è legato non possono attaccare chi lo indossa, e nemmeno avvicinarsi a più di 1,5 metri da lui. Se chi lo indossa lo desidera, può rinunciare a questa protezione e tentare invece di rendere l'elementale soggetto a *charme* (come

l'incantesimo *charme sui mostri*, tiro salvezza su Volontà con CD 17 nega). Se il tentativo di *charme* fallisce, tuttavia, la protezione viene perduta e non si possono fare ulteriori tentativi di *charme*.

Le creature del piano a cui l'anello è legato che attaccano chi lo indossa, subiscono penalità –1 ai loro tiri per colpire. Chi lo indossa ha diritto ai tiri salvezza del caso contro gli attacchi delle creature extraplanari con bonus di resistenza +2. Ottiene bonus morale +4 a tutti gli attacchi contro tali creature. Qualsiasi arma da lui usata supera la riduzione del danno di tali creature, indipendentemente dalle qualità che l'arma potrebbe avere o non avere.

Chi indossa l'anello è in grado di parlare con le creature del piano a cui l'anello è legato. Le creature in questione capiscono che il personaggio sta indossando quel genere di anello, e mostrano un profondo rispetto per lui se i loro allineamenti sono affini. Se gli allineamenti sono opposti, le creature avranno paura di lui, qualora si dimostri forte con loro. Se è debole, tuttavia, lo odieranno e tenteranno di ucciderlo.

Chi indossa un *anello del comando degli elementali* subisce le seguenti penalità ai tiri salvezza:

Elemento	Penalità al tiro salvezza
Acqua	–2 contro effetti basati sul fuoco
Aria	–2 contro effetti basati sulla terra
Fuoco	–2 contro effetti basati sul freddo o sull'acqua
Terra	–2 contro effetti basati sull'aria o sull'elettricità

Oltre ai poteri sopra descritti, ogni specifico anello conferisce a chi lo indossa le seguenti capacità relative al suo elemento.

Comando degli elementi (Acqua)

- *Camminare sull'acqua* (uso illimitato)
- *Creare acqua* (uso illimitato)
- *Respirare sott'acqua* (uso illimitato)
- *Muro di ghiaccio* (una volta al giorno)
- *Tempesta di ghiaccio* (due volte alla settimana)
- *Controllare acqua* (due volte alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un *anello del camminare sull'acqua* finché non si verificano certe condizioni.

Comando degli elementi (Aria)

- *Caduta morbida* (uso illimitato, solo per chi lo indossa)
- *Resistere all'energia (elettricità)* (uso illimitato, solo per chi lo indossa)
- *Folata di vento* (due volte al giorno)
- *Muro di vento* (uso illimitato)
- *Camminare nell'aria* (una volta al giorno, solo per chi lo indossa)
- *Catena di fulmini* (una volta alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un *anello della caduta morbida* finché non si verificano le condizioni per attivarne il pieno potenziale. Deve essere riattivato ogni volta che viene indossato da una nuova creatura.

Comando degli elementi (Fuoco)

- *Resistere all'energia (fuoco)* (come *anello di resistenza all'energia maggiore [fuoco]*)
- *Mani brucianti* (uso illimitato)
- *Sfera infuocata* (due volte al giorno)
- *Pirotecnica* (due volte al giorno)
- *Muro di fuoco* (una volta al giorno)
- *Colpo infuocato* (due volte alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un *anello della resistenza all'energia maggiore (fuoco)* finché non si verificano le condizioni stabilite.

Comando degli elementi (Terra)

- *Fondersi nella pietra* (uso illimitato, solo per chi lo indossa)
- *Ammorbidire terra e pietra* (uso illimitato)
- *Scolpire pietra* (due volte al giorno)
- *Pelle di pietra* (una volta alla settimana, solo per chi lo indossa)
- *Passapareti* (due volte alla settimana)
- *Muro di pietra* (una volta al giorno)

L'anello ha l'aspetto di un *anello di fondersi nella pietra* (permettendo a chi lo indossa di lanciare a volontà *fondersi nella pietra*) finché non si verificano le condizioni stabilite.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *evoca mostri VI*, tutti gli incantesimi appropriati; **Costo** 100.000 mo

CONTROINCANTESIMI

Aura invocazione moderata; **LI** 11°

Slot anello; **Prezzo** 4.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello, ad un primo esame, sembra un *anello accumula incantesimi*. Tuttavia l'anello, pur permettendo che un unico incantesimo dal 1° al 6° livello venga lanciato al suo interno, poi non lo libera più. Se però quello stesso incantesimo dovesse venire lanciato su chi lo indossa, l'anello farà in modo di contrastarlo immediatamente, come un'azione di controincantesimo, che però non necessita di alcuna azione effettiva e nemmeno della consapevolezza da parte di chi lo indossa. Una volta avvenuto tutto questo, l'incantesimo immagazzinato all'interno dell'anello è perduto. Un nuovo incantesimo (anche lo stesso appena perduto) può essere reinserito nell'anello.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; **Costo** 2.000 mo

ELUDERE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot anello; **Prezzo** 25.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello conferisce costantemente a chi lo indossa l'agilità di evitare i danni come se fosse dotato della capacità di eludere. Ogni volta che chi lo indossa supera un tiro salvezza su Riflessi per dimezzare i danni di un attacco, non subisce alcun danno.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *saltare*; **Costo** 12.500 mo

INTERMITTENZA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot anello; **Prezzo** 27.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

A comando, questo anello rende chi lo indossa intermittente come per l'incantesimo *intermittenza*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *intermittenza*; **Costo** 13.500 mo

INVISIBILITÀ

Aura illusione debole; **LI** 3°

Slot anello; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Attivando questo semplice anello d'argento, chi lo indossa può beneficiare degli effetti dell'incantesimo *invisibilità*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *invisibilità*; **Costo** 10.000 mo

LIBERTÀ DI MOVIMENTO

Aura abiurazione moderata; **LI** 7°

Slot anello; **Prezzo** 40.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello d'oro permette a chi lo indossa di muoversi come se fosse costantemente sotto gli effetti di un incantesimo *libertà di movimento*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *libertà di movimento*; **Costo** 20.000 mo

NUOTARE

Aura trasmutazione debole; **LI** 2°

Slot anello; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello d'argento è decorato con i disegni di creature marine lungo tutto il bordo. Conferisce continuamente a chi lo indossa bonus di competenza +5 alle prove di Nuotare.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Nuotare; **Costo** 1.250 mo

NUOTARE MIGLIORATO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot anello; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Come *nuotare*, ma conferisce a chi lo indossa bonus di competenza +10 alle prove di Nuotare.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 10 gradi nell'abilità Nuotare; **Costo** 5.000 mo

POTERE DEL CAMALEONTE

Aura illusione debole; **LI** 3°

Slot anello; **Prezzo** 12.700 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Come azione gratuita, chi indossa questo anello ottiene la capacità di confondersi magicamente con l'ambiente circostante, guadagnando bonus di competenza +10 alle prove di Furtività. Come azione standard, inoltre, può anche fare uso dell'incantesimo *camuffare se stesso* ogni volta che lo desidera.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *camuffare se stesso, invisibilità*; **Costo** 6.350 mo

PROTEZIONE

Aura abiurazione debole; **LI** 5°

Slot anello; **Prezzo** 2.000 mo (+1), 8.000 mo (+2), 18.000 mo (+3), 32.000 mo (+4), 50.000 mo (+5); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello offre costantemente una protezione magica sotto forma di bonus di deviazione alla CA che varia da +1 a +5.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *scudo della fede,* l'incantatore deve essere di un livello almeno tre volte superiore al bonus concesso dall'anello; **Costo** 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4), 25.000 mo (+5)

RESISTENZA ALL'ENERGIA

Aura abiurazione debole (minore) o moderata (maggiore o superiore); **LI** 3° (minore), 7° (maggiore), o 11° (superiore)

Slot anello; **Prezzo** 12.000 mo (minore), 28.000 mo (maggiore), 44.000 mo (superiore); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello protegge costantemente chi lo indossa dai danni di un tipo specifico di energia: acido, elettricità, freddo, fuoco o suono (a scelta del creatore dell'oggetto; determinarlo a caso se fa parte di un tesoro ritrovato). Quando chi lo indossa subirebbe tali danni, bisogna sottrarre il valore di resistenza dell'anello ai danni inflitti.

Un *anello di resistenza all'energia minore* conferisce 10 punti di resistenza. Un *anello di resistenza all'energia maggiore* conferisce 20 punti di resistenza. Un *anello di resistenza all'energia superiore* conferisce 30 punti di resistenza.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *resistere all'energia*; **Costo** 6.000 mo (minore), 14.000 mo (maggiore), 22.000 mo (superiore)

RICHIAMO DEL DJINNI

Aura evocazione forte; **LI** 17°

Slot anello; **Prezzo** 125.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello dei geni, uno dei molti che vengono menzionati nelle favole, è un oggetto estremamente versatile. Agisce come un *portale* speciale attraverso il quale uno specifico djinni (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*) può essere evocato dal Piano Elementale dell'Aria. Quando l'anello viene strofinato (un'azione standard), il richiamo parte e il djinni compare al round seguente. Il djinni obbedisce fedelmente come servitore a chi lo indossa, ma mai per più di 1 ora al giorno. Se il djinni dell'anello dovesse essere ucciso, l'anello perderebbe ogni caratteristica magica e ogni valore.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *portale*; **Costo** 62.500 mo

RIFLETTI INCANTESIMO

Aura abiurazione forte; **LI** 13°

Slot anello; **Prezzo** 100.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

A comando, una volta al giorno, questo semplice anello di platino riflette automaticamente i successivi nove livelli di incantesimi lanciati su chi lo indossa, esattamente come se su di lui fosse stato lanciato *riflettere incantesimo*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *riflettere incantesimo*; **Costo** 50.000 mo

RIGENERAZIONE

Aura evocazione forte; **LI** 15°

Slot anello; **Prezzo** 90.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello d'oro bianco con incastonato un grosso zaffiro verde conferisce continuamente ad una creatura vivente che lo indossa la capacità di guarire 1 danno letale per livello ed 1 danno non letale a round, e l'immunità ai danni da sanguinamento. Se chi lo indossa perde un arto, un organo o qualsiasi altra parte del corpo mentre indossa questo anello, l'anello lo rigenera con gli stessi effetti dell'incantesimo *rigenerazione*. In ogni caso, solo i danni subiti quando l'anello è indossato vengono rigenerati.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *rigenerazione*; **Costo** 45.000 mo

SALTARE

Aura trasmutazione debole; **LI** 2°

Slot anello; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello permette a chi lo indossa di saltare meglio, concedendo bonus di competenza +5 a tutte le prove di Acrobazia effettuate per saltare in alto e in lungo.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 5 gradi in Acrobazia; **Costo** 1.250 mo

SALTARE, MIGLIORATO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot anello; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Come *saltare*, ma conferisce a chi lo indossa bonus di competenza +10 alle prove di Acrobazia effettuate per saltare in alto e in lungo.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 10 gradi in Acrobazia; **Costo** 5.000 mo

SCALARE

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot anello; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo è un semplice anello di corda che si lega al dito. Conferisce a chi lo indossa bonus di competenza +5 alle prove di Scalare.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 5 gradi in Scalare; **Costo** 1.250 mo

SCALARE, MIGLIORATO

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot anello; **Prezzo** 10.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Come *scalare*, ma conferisce a chi lo indossa bonus di competenza +10 alle prove di Scalare.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 10 gradi in Scalare; **Costo** 5.000 mo

SCUDO AMICO

Aura abiurazione moderata; **LI** 10°

Slot anello; **Prezzo** 50.000 mo (per una coppia); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questi insoliti anelli vengono sempre creati in coppia. Un *anello dello scudo amico* senza il suo compagno è inutilizzabile. Ognuno di coloro che indossano questi anelli è in grado, in qualsiasi momento, di ordinare al proprio anello di lanciare un incantesimo *scudo su altri* su chi indossa l'altro anello. Non c'è limite di distanza a questo effetto.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *scudo su altri*; **Costo** 25.000 mo

SCUDO DI FORZA

Aura invocazione moderata; **LI** 9°

Slot anello; **Prezzo** 8.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello, forgiato come una semplice banda di ferro, genera un *muro di forza* delle dimensioni e della forma di uno scudo, che rimane legato all'anello e può essere impugnato da chi lo indossa come se fosse uno scudo pesante (CA +2). Questa speciale creazione, dato che non pesa e non ingombra, non ha penalità di armatura alla prova, né probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Può essere attivata e disattivata a piacere come azione gratuita.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *muro di forza*; **Costo** 4.250 mo

SCUDO MENTALE

Aura abiurazione debole; **LI** 3°

Slot anello; **Prezzo** 8.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello, di solito finemente lavorato e realizzato in oro puro, rende chi lo indossa costantemente immune ad *individuazione dei pensieri*, *rivela bugie* e qualsiasi tentativo di identificare magicamente il suo allineamento.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *anti-individuazione*; **Costo** 4.000 mo

SOSTENTAMENTO

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot anello; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello fornisce costantemente a chi lo indossa il necessario nutrimento per vivere. L'anello è anche in grado di rinfrancare il suo corpo e la sua mente in modo che a chi lo indossa siano necessarie solo 2 ore di sonno al giorno per ottenere i benefici che normalmente otterrebbe con 8 ore di riposo. Questo permette ad un incantatore che ha bisogno di riposarsi per preparare gli incantesimi di farlo dopo solo 2 ore di riposo, ma non permette all'incantatore di farlo più di una volta giorno. L'anello dev'essere indossato per un'intera settimana prima che cominci a funzionare. Se viene rimosso per qualsiasi motivo, il possessore deve di nuovo indossarlo per una settimana prima che ricominci a funzionare.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *creare cibo e acqua*; **Costo** 1.250 mo

STELLE CADENTI

Aura invocazione forte; **LI** 12°

Slot anello; **Prezzo** 50.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello può funzionare in due modi: se si trova in zone con luce scarsa o all'esterno durante la notte; quando chi lo indossa si trova sottoterra o in interni durante la notte. Durante la notte, a cielo aperto o in zone con luce scarsa o buio, l'*anello delle stelle cadenti* può effettuare a comando le seguenti funzioni:

- *Luci danzanti* (una volta ogni ora)
- *Luce* (due volte per notte)
- Globo di fulmini globulare (speciale, una volta per notte)
- Stelle cadenti (speciale, tre volte a settimana)

La prima funzione speciale, globo di fulmini, genera da una a quattro sfere di elettricità (a scelta di chi lo indossa). Queste sfere luminose sono simili alle *luci danzanti*, e chi lo indossa le controlla alla stessa maniera (vedi la descrizione dell'incantesimo *luci danzanti*). Le sfere hanno una gittata di 36 metri e una durata di 4 round, e possono essere mosse a una velocità di 36 metri per round. Ogni sfera ha un diametro di circa 90 cm, e qualsiasi creatura che arrivi a meno di 1,5 metri da una sfera ne scarica l'energia e ne subisce i relativi danni da elettricità, in base al numero delle sfere create.

Numero di sfere	Danno per sfera
1 sfera	4d6 danni da elettricità
2 sfere	3d6 danni da elettricità ciascuna
3 sfere	2d6 danni da elettricità ciascuna
4 sfere	1d6 danni da elettricità ciascuna

Una volta attivata la funzione globo di fulmini, le sfere possono essere lanciate in qualsiasi momento prima del sorgere del sole (più sfere possono essere lanciate nello stesso round).

La seconda funzione speciale, produce tre stelle cadenti, che possono essere generate dall'anello ogni settimana, simultaneamente o una alla volta. Il loro impatto infligge 12 danni e si propaga (come fossero *palle di fuoco*) in una sfera del raggio di 1,5 metri infliggendo 24 danni da fuoco.

Qualsiasi creatura colpita da una stella cadente subisce pieni danni dall'impatto e pieni danni dalla propagazione a meno che non superi un tiro salvezza su Riflessi con CD 13. Le creature non colpite dalla stella ma all'interno dell'area di propagazione ignorano i danni da impatto e subiscono solo metà dei danni da fuoco se superano un tiro salvezza su Riflessi con CD 13. La gittata è di 21 metri, al limite dei quali la stella cadente esplode a meno che non colpisca prima una creatura o un oggetto. Una stella cadente segue sempre un percorso in linea retta, e qualsiasi creatura sulla sua traiettoria deve superare un tiro salvezza per non essere colpita.

Di notte al chiuso o sottoterra, l'*anello delle stelle cadenti* ha le seguenti proprietà:

- *Luminescenza* (due volte al giorno)
- Pioggia di scintille (speciale, una volta al giorno)

La pioggia di scintille è una nuvola volante di scintille violacee scoppiettanti che si sprigionano dall'anello fino a una distanza di 6 metri in un arco largo 3 metri. Le creature all'interno dell'area subiscono 2d8 danni ognuna se non indossano armature di metallo o non trasportano armi di metallo, nel caso contrario i danni diventano 4d8.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *fulmine, luce, luminescenza, palla di fuoco*; **Costo** 25.000 mo

STREGONERIA

Aura moderata (*stregoneria I*) o forte (*stregoneria II–IV*) (nessuna scuola); **LI** 11° (*I*), 14° (*II*), 17° (*III*), 20° (*IV*)

Slot anello; **Prezzo** 20.000 mo (I), 40.000 mo (II), 70.000 mo (III), 100.000 mo (IV); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello speciale può essere di quattro tipi diversi (*anello della stregoneria I, anello della stregoneria II, anello della stregoneria III*, e *anello della stregoneria IV*), tutti destinati all'utilizzo da parte di incantatori arcani. Gli incantesimi arcani giornalieri di un incantatore vengono raddoppiati per uno specifico livello. Un *anello della stregoneria I* raddoppia gli incantesimi di 1° livello, un *anello della stregoneria II* raddoppia gli incantesimi di 2° livello, un *anello della stregoneria III* raddoppia gli incantesimi di 3° livello e un *anello della stregoneria IV* raddoppia gli incantesimi di 4° livello. Gli incantesimi bonus garantiti da alti punteggi di caratteristiche o da scuole di specializzazione non vengono raddoppiati.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *desiderio limitato*; **Costo** 10.000 mo (I), 20.000 mo (II), 35.000 mo (III), 50.000 mo (IV)

TELECINESI

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot anello; **Prezzo** 75.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello permette a chi lo indossa di usare a comando l'incantesimo *telecinesi*.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *telecinesi*; **Costo** 37.500 mo

TRE DESIDERI

Aura universale o evocazione forte (se viene utilizzato *miracolo*); **LI** 20°

Slot anello; **Prezzo** 120.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Su questo anello sono incastonati tre rubini: ogni rubino contiene un incantesimo di *desiderio* da attivare attraverso l'anello. Quando viene usato un desiderio, uno dei rubini scompare. Nel caso di un anello generato casualmente, si tira 1d3 per determinare il numero rimanente di rubini. Quando tutti i *desideri* sono stati usati, l'anello diventa un oggetto non magico.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *desiderio* o *miracolo*; **Costo** 97.500 mo

VISIONE A RAGGI X

Aura divinazione moderata; **LI** 6°

Slot anello; **Prezzo** 25.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

A comando, questo anello conferisce a chi lo indossa la capacità di vedere all'interno e attraverso la materia solida. La portata della vista è 6 metri, entro i quali chi lo indossa è in grado di vedere tutto come se si trovasse esposto alla normale luce esterna, anche senza illuminazione. La vista a raggi X è in grado di oltrepassare 30 cm di pietra, 2,5 cm di metalli comuni o fino a 90 cm di legno o terra. Sostanze più spesse o una sottile lamina di piombo impediscono la vista. Usare questo anello è fisicamente stancante, e provoca a chi lo indossa 1 danno a Costituzione per ogni minuto successivo ai primi 10 minuti di utilizzo in un giorno. L'anello deve essere utilizzato in incrementi di 1 minuto.

COSTRUZIONE

Requisiti Forgiare Anelli, *visione del vero*; **Costo** 12.500 mo

BACCHETTE

Una bacchetta è un bastone sottile che contiene un singolo incantesimo di 4° livello o inferiore. Ogni bacchetta al momento della sua creazione contiene 50 cariche, e ogni carica permette di usare una sola volta l'incantesimo all'interno della bacchetta. Una bacchetta che finisce le proprie cariche diventa semplicemente un bastoncino senza valore. Il prezzo di una bacchetta è pari al livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore del creatore × 750 mo. Se la bacchetta ha un costo in componenti materiali, questo viene aggiunto al prezzo base ed al costo di creazione. La Tabella 15–13 fornisce dei prezzi di esempio per bacchette create al livello dell'incantatore più basso possibile per ogni classe di incantatore. Da notare che alcuni incantesimi appaiono a livelli differenti per incantatori differenti. Il livello di tali incantesimi dipende dall'incantatore che crea la bacchetta.

Descrizione fisica: Una bacchetta è di solito lunga dai 15 ai 30 cm, ha uno spessore di mezzo centimetro e non pesa più di 30 grammi. La maggior parte delle bacchette è fatta di legno, ma alcune sono d'osso, di metallo o addirittura di vetro. Una tipica bacchetta ha CA 7, 5 punti ferita, durezza 5 e CD 16 per romperla.

Attivazione: Le bacchette sfruttano il metodo ad attivazione di incantesimo, e quindi lanciare un incantesimo tramite una bacchetta è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. (Se invece l'incantesimo ha un tempo di lancio superiore ad 1 azione, sarà quello il tempo necessario per lanciare l'incantesimo). Per essere in grado di attivare una bacchetta, un personaggio deve tenerla con una mano (o con ciò che svolge le funzioni delle mani, nel caso di creature non umanoidi) e puntarla nella direzione generica del bersaglio o dell'area desiderati. Una bacchetta può essere usata anche quando si è in lotta o si è inghiottiti.

Qualità speciali: Tirate un d%. Un risultato di 01–30 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla funzione della bacchetta, mentre un risultato di 31–100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

Tabella 15-13: Bacchette

Minore	Medio	Maggiore	Livello incantesimo	Livello incantatore
01–05	—	—	0	1°
06–60	—	—	1°	1°
61–100	01–60	—	2°	3°
—	61–100	01–60	3°	5°
—	—	61–100	4°	7°

Costo delle bacchette

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger
0	375 mo	375 mo	375 mo	—
1°	750 mo	750 mo	750 mo	750 mo
2°	4.500 mo	6.000 mo	6.000 mo	6.000 mo
3°	11.250 mo	13.500 mo	15.750 mo	15.750 mo
4°	21.000 mo	24.000 mo	30.000 mo	30.000 mo

BASTONI

Un bastone è un lungo pezzo di legno in grado di contenere diversi incantesimi. A differenza delle bacchette che possono contenere diversi incantesimi, ogni bastone è di tipo specifico. Al momento della sua creazione ha 10 cariche a disposizione.

Descrizione fisica: Un tipico bastone è lungo dai 130 ai 210 cm, spesso dai 5 ai 7,5 cm, e pesa circa 2,5 kg. La maggior parte dei bastoni è di legno, ma alcuni di essi sono fatti d'osso, di metallo o perfino di vetro. Tendono ad avere una gemma o qualche altro oggetto su una delle due estremità, o dei rinforzi di metallo su uno o entrambi i lati. Vengono spesso decorati con rune e iscrizioni intarsiate. Un classico bastone potrebbe somigliare ad un bastone da passeggio, ad un bastone ferrato o ad un randello. Ha CA 7, 10 punti ferita, durezza 5 e CD 24 per romperlo.

Attivazione: I bastoni sfruttano il metodo ad attivazione di incantesimo, e quindi lanciare un incantesimo tramite un bastone è in genere un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. (Se invece l'incantesimo che viene lanciato ha un tempo di lancio superiore ad 1 azione standard, sarà quello il

Tabella 15-14: Bastoni

Medio	Maggiore	Bastone	Prezzo di mercato
01–15	01–03	*Charme*	17.600 mo
16–30	04–09	*Fuoco*	18.950 mo
31–40	10–11	*Sciame di insetti*	22.800 mo
41–55	12–13	*Alterazione della taglia*	26.150 mo
56–75	14–19	*Guarigione*	29.600 mo
76–90	20–24	*Gelo*	41.400 mo
91–95	25–31	*Illuminazione*	51.500 mo
96–100	32–38	*Difesa*	62.000 mo
—	39–45	*Abiurazione*	82.000 mo
—	46–50	*Evocazione*	82.000 mo
—	51–55	*Divinazione*	82.000 mo
—	56–60	*Ammaliamento*	82.000 mo
—	61–65	*Invocazione*	82.000 mo
—	66–70	*Illusione*	82.000 mo
—	71–75	*Necromanzia*	82.000 mo
—	76–80	*Transmutazione*	82.000 mo
—	81–85	*Terra e pietra*	85.800 mo
—	86–90	*Boschi*	100.400 mo
—	91–95	*Vita*	109.400 mo
—	96–98	*Passaggio*	206.900 mo
—	99–100	*Potere*	235.000 mo

tempo necessario per lanciare l'incantesimo). Per essere in grado di attivare un bastone, un personaggio deve tenerlo almeno con una mano (o quello che svolge le funzioni delle mani, nel caso di creature non umanoidi).

Qualità speciali: Tirate un d%. Un risultato di 01–30 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 31–100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

Usare i bastoni: I bastoni utilizzano i punteggi di caratteristica e i talenti relativi di chi li impugna per determinare la CD dei tiri salvezza contro i loro incantesimi. A differenza di altri oggetti magici, chi lo impugna può utilizzare il proprio livello da incantatore al posto di quello del bastone, quando ne attiva un potere, se il suo livello è superiore a quello dell'incantatore del bastone.

Ciò vuol dire che i bastoni risultano molto più efficaci nelle mani di potenti incantatori. Dato che vengono usati i punteggi di caratteristica di chi li impugna per determinare la CD dei tiri salvezza, è più difficile resistere agli incantesimi di un bastone rispetto a quelli che provengono da altri oggetti magici, che usano il punteggio di caratteristica minimo richiesto per lanciare gli incantesimi. Non solo gli aspetti dipendenti dal livello dell'incantatore (raggio di azione, durata e così via) sono potenzialmente più elevati, ma gli incantesimi da un bastone sono più difficili da dissolvere e hanno una migliore probabilità di superare la resistenza agli incantesimi di un bersaglio.

I bastoni contengono un massimo di 10 cariche. Ogni incantesimo lanciato da un bastone consuma una o più cariche. Quando termina le sue cariche, il bastone non può più essere usato finché non viene ricaricato. Ogni mattina, quando un incantatore prepara gli incantesimi o riguadagna gli slot incantesimi, può infondere una parte del suo potere nel bastone sempre che uno o più incantesimi lanciati dal bastone siano nelle sua lista degli incantesimi e che sia in grado di lanciare almeno uno degli incantesimi. Infondere potere nel bastone in questo modo, ristora al bastone una carica, ma l'incantatore deve rinunciare ad un incantesimo preparato o ad uno slot incantesimo di un livello uguale a quello dell'incantesimo di più alto livello lanciato dal bastone. Per esempio, un mago di 9° livello con un bastone del fuoco può infondere nel bastone una carica al giorno rinunciando ad uno dei suoi incantesimi di 4° livello. Un bastone non può guadagnare più di una carica al giorno ed un incantatore non può infondere cariche in più di un bastone al giorno.

Inoltre, un bastone può contenere incantesimi di qualsiasi livello, a differenza di una bacchetta che è limitata ad incantesimi di 4° livello o inferiore. Il livello dell'incantatore minimo di un bastone è l'8°.

Abiurazione

Aura abiurazione forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Di solito intagliato dal legno di un'antica quercia o un altro grande albero, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Dissolvi magie* (1 carica)
- *Resistere all'energia* (1 carica)
- *Scudo* (1 carica)
- *Congedo* (2 cariche)
- *Globo di invulnerabilità inferiore* (2 cariche)
- *Repulsione* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *congedo, dissolvi magie, globo di invulnerabilità inferiore, repulsione, resistere all'energia, scudo*; **Costo** 41.000 mo

Alterazione della taglia

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 26.150 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone di legno scuro è molto più resistente e robusto degli altri bastoni magici. Ha un'estremità nodosa e ritorta. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Ingrandire persone* (1 carica)
- *Ridurre persone* (1 carica)
- *Restringere oggetto* (2 cariche)
- *Ingrandire persone di massa* (3 cariche)
- *Ridurre persone di massa* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *ingrandire persone, ingrandire persone di massa, restringere oggetto, ridurre persone, ridurre persone di massa*; **Costo** 13.075 mo

AMMALIAMENTO

Aura ammaliamento forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Spesso realizzato in legno di melo e sormontato da un cristallo trasparente, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Risata incontenibile* (1 carica)
- *Sonno* (1 carica)
- *Suggestione* (1 carica)
- *Disperazione opprimente* (2 cariche)
- *Nebbia mentale* (2 cariche)
- *Suggestione di massa* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *disperazione opprimente, nebbia mentale, risata incontenibile, sonno, suggestione, suggestione di massa*; **Costo** 41.000 mo

BOSCHI

Aura variabile forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 100.400 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Sembra che questo oggetto sia cresciuto spontaneamente modellandosi nella sua forma attuale. Questo bastone di quercia, frassino o tasso concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Charme su animali* (1 carica)
- *Parlare con gli animali* (1 carica)
- *Pelle coriacea* (2 cariche)
- *Evoca alleato naturale VI* (3 cariche)
- *Muro di spine* (3 cariche)
- *Animare vegetali* (4 cariche)

Inoltre, il bastone può essere usato come arma, funzionando come un *bastone ferrato+2*. Il *bastone dei boschi* permette anche a chi lo impugna di usare l'incantesimo *passare senza tracce* a volontà, senza alcun costo in cariche. Queste due funzioni rimangono attive anche dopo che sono state consumate tutte le cariche.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, Creare Bastoni, *animare vegetali, charme su animali, evoca alleato naturale VI, muro di spine, parlare con gli animali, passare senza tracce, pelle coriacea*; **Costo** 50.500 mo

CHARME SU PERSONE

Aura ammaliamento moderato; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 17.600 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

È solitamente fatto di legno nodoso, ornato e intarsiato con cura. Questo bastone concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Charme su persone* (1 carica)
- *Charme sui mostri* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *charme sui mostri, charme su persone*; **Costo** 8.800 mo

DIFESA

Aura abiurazione forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 62.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Il *bastone della difesa* è di aspetto semplice e vibra di potere quando viene usato per difendersi. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Scudo* (1 carica)
- *Scudo della fede* (1 carica)
- *Scudo su altri* (1 carica)
- *Scudo della legge* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *scudo, scudo della fede, scudo della legge, scudo su altri*, il creatore deve essere legale; **Costo** 31.000 mo

DIVINAZIONE

Aura divinazione forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Fatto di un pezzo flessibile di salice, spesso con la punta biforcata, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Individuazione delle porte segrete* (1 carica)
- *Linguaggi* (1 carica)
- *Localizza oggetto* (1 carica)
- *Localizza creatura* (2 cariche)
- *Occhi indagatori* (2 cariche)
- *Visione del vero* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *individuazione delle porte segrete, linguaggi, localizza creatura, localizza oggetto, occhi indagatori, visione del vero*; **Costo** 41.000 mo

EVOCAZIONE

Aura evocazione forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Di solito intagliato dal legno di frassino o noce, presenta intarsi raffiguranti numerose specie di creature. Questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Evoca sciame* (1 carica)
- *Nube maleodorante* (1 carica)
- *Servitore inosservato* (1 carica)
- *Creazione minore* (2 cariche)
- *Nube mortale* (2 cariche)
- *Evoca mostri VI* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *creazione minore, evoca mostri VI, evoca sciame, nube maleodorante, nube mortale, servitore inosservato*; **Costo** 41.000 mo

FUOCO

Aura invocazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 18.950 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Fatto di un legno di colore ambrato con rinforzi in ottone, questo bastone concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Mani brucianti* (1 carica)
- *Palla di fuoco* (2 cariche)
- *Muro di fuoco* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *mani brucianti, muro di fuoco, palla di fuoco*; **Costo** 9.475 mo

GELO

Aura invocazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 41.400 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Sulle estremità di questo bastone intarsiato di rune c'è un diamante purissimo. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Tempesta di ghiaccio* (1 carica)
- *Muro di ghiaccio* (2 cariche)
- *Cono di freddo* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *cono di freddo, muro di ghiaccio, tempesta di ghiaccio*; **Costo** 20.700 mo

GUARIGIONE

Aura evocazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Prezzo** 29.600 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone di frassino bianco, con delle rune argentate intarsiate, concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Cura ferite gravi* (1 carica)
- *Ristorare inferiore* (1 carica)
- *Rimuovi cecità/sordità* (2 cariche)
- *Rimuovi malattia* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *cura ferite gravi, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia, ristorare inferiore*; **Costo** 14.800 mo

ILLUMINAZIONE

Aura invocazione forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 51.500 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone è di solito rivestito in argento e decorato con raggi di sole. Concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Lampo* (1 carica)
- *Luci danzanti* (1 carica)
- *Luce diurna* (2 cariche)
- *Esplosione solare* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *esplosione solare, lampo, luce diurna, luci danzanti*; **Costo** 20.750 mo

ILLUSIONE

Aura illusione forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone è fatto d'ebano o altro legno scuro e intarsiato con intricate spirali. Concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Camuffare se stesso* (1 carica)
- *Immagine maggiore* (1 carica)
- *Immagine speculare* (1 carica)
- *Immagine persistente* (2 cariche)
- *Trama iridescente* (2 cariche)
- *Fuorviare* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *camuffare se stesso, fuorviare, immagine maggiore, immagine persistente, immagine speculare, trama iridescente*; **Costo** 41.000 mo

INVOCAZIONE

Aura invocazione forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Di solito molto liscio e intagliato dal legno di noce, salice o tasso, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Dardo incantato* (1 carica)
- *Frantumare* (1 carica)
- *Palla di fuoco* (1 carica)
- *Muro di forza* (2 cariche)
- *Tempesta di ghiaccio* (2 cariche)
- *Catena di fulmini* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *catena di fulmini, dardo incantato, frantumare, muro di forza, palla di fuoco, tempesta di ghiaccio*; **Costo** 41.000 mo

NECROMANZIA

Aura necromanzia forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone è fatto d'ebano o altro legno scuro ed è intarsiato con immagini d'ossa e teschi insieme a rune sottili. Concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Fermare non morti* (1 carica)
- *Incuti paura* (1 carica)
- *Tocco del ghoul* (1 carica)
- *Debilitazione* (2 cariche)
- *Onde di affaticamento* (2 cariche)
- *Cerchio di morte* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *cerchio di morte, debilitazione, fermare non morti, incuti paura, onde di affaticamento, tocco del ghoul*; **Costo** 41,000 mo

PASSAGGIO

Aura variabile forte; **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 206.900 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo potente oggetto consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Passapareti* (1 carica)
- *Porta dimensionale* (1 carica)
- *Porta in fase* (2 cariche)
- *Proiezione astrale* (2 cariche)
- *Teletrasporto superiore* (2 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *passapareti, porta dimensionale, porta in fase, proiezione astrale, teletrasporto superiore*; **Costo** 115.950 mo

POTERE

Aura variabile forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 235.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Il *bastone del potere* è un oggetto magico molto potente, con capacità offensive e difensive. Di solito, ad una delle estremità presenta una gemma purissima che brilla di una tremolante luminescenza rossa. Possiede i seguenti poteri:

- *Dardo incantato* (1 carica)
- *Fiamma perenne* (1 carica)
- *Fulmine* (intensificato al 5° livello) (1 carica)
- *Levitazione* (1 carica)
- *Palla di fuoco* (intensificato al 5° livello) (1 carica)
- *Raggio di indebolimento* (intensificato al 5° livello) (1 carica)
- *Blocca mostri* (2 cariche)
- *Cono di freddo* (2 cariche)
- *Globo di invulnerabilità* (2 cariche)
- *Muro di forza* (una semisfera del diametro di 3 metri attorno all'incantatore) (2 cariche)

Chi impugna un bastone del potere guadagna bonus di fortuna +2 alla CA e ai tiri salvezza. Il bastone è anche un *bastone ferrato+2* che può essere usato per punire i propri avversari. Se viene spesa 1 carica (con un'azione gratuita) è possibile infliggere danni raddoppiati (×3 in caso di colpo critico) ai propri avversari per 1 round.

Un *bastone del potere* può essere anche spezzato per ottenere un colpo definitivo. (Se l'atto di spezzare il bastone è volontario e dichiarato da chi lo impugna, può essere compiuto con un'azione standard che non richiede alcuna prova di Forza). A questo punto tutte le cariche ancora presenti all'interno verranno immediatamente rilasciate in una sfera del raggio di 9 metri. Chiunque si trovi entro 2 quadretti dal bastone spezzato subisce un numero di danni pari a 20 × il numero di cariche rimaste al suo interno; quelli che si trovano tra 3 e 4 quadretti da esso subiscono danni pari a 15 × il numero di cariche, e quelli tra 5 e 6 quadretti danni pari a 10 × il numero di cariche. Un tiro salvezza su Riflessi con CD 17 effettuato con successo dimezza i danni subiti.

Il personaggio che spezza il bastone ha una probabilità del 50% di essere trasferito su un altro piano di esistenza, ma in caso contrario l'improvvisa esplosione causata dal rilascio dell'energia magica lo distrugge istantaneamente. La capacità di compiere un colpo definitivo è una prerogativa esclusiva di certi oggetti, come il *bastone dei magi* e il *bastone del potere*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, Creare Bastoni, *blocca mostri, cono di freddo, dardo incantato, fiamma perenne, fulmine* intensificato, *globo di invulnerabilità, levitazione, muro di forza, palla di fuoco* intensificata, *raggio di indebolimento* intensificato; **Costo** 117.500 mo

SCIAME DI INSETTI

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 22.800 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone di legno scuro contorto con macchie scure che ricordano insetti striscianti (che di tanto in tanto sembrano muoversi), concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Evoca sciame* (1 carica)
- *Piaga degli insetti* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, evoca sciame, *piaga degli insetti*; **Costo** 11.400 mo

TERRA E PIETRA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 85.800 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone ha ad una delle sue estremità uno smeraldo delle dimensioni di un pugno che brilla di incredibile potere. Consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Muovere il terreno* (1 carica)
- *Passapareti* (1 carica)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *muovere il terreno, passapareti*; **Costo** 42.900 mo

TRASMUTAZIONE

Aura trasmutazione forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo bastone è intagliato o decorato di solito con legno pietrificato o ossa fossilizzate e concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Alterare se stesso* (1 carica)
- *Intermittenza* (1 carica)
- *Ritirata rapida* (1 carica)
- *Metamorfosi* (2 cariche)
- *Metamorfosi funesta* (2 cariche)
- *Disintegrazione* (3 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *alterare se stesso, disintegrazione, intermittenza, metamorfosi, metamorfosi funesta, ritirata rapida*; **Costo** 41.000 mo

VITA

Aura evocazione moderata; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 109.400 mo; **Peso** 2,5 kg

Tabella 15-15: Pergamene

Minore	Medio	Maggiore	Livello incantesimo	Livello incantatore
01–05	—	—	0	1°
06–50	—	—	1°	1°
51–95	01–05	—	2°	3°
96–100	06–65	—	3°	5°
—	66–95	01–05	4°	7°
—	96–100	06–50	5°	9°
—	—	51–70	6°	11°
—	—	71–85	7°	13°
—	—	86–95	8°	15°
—	—	96–100	9°	17°

Costo delle Pergamene

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger
0	12.5 mo	12.5 mo	12.5 mo	—
1°	25 mo	25 mo	25 mo	25 mo
2°	150 mo	200 mo	200 mo	200 mo
3°	375 mo	450 mo	525 mo	525 mo
4°	700 mo	800 mo	1.000 mo	1.000 mo
5°	1.125 mo	1.250 mo	1.625 mo	—
6°	1.650 mo	1.800 mo	2.400 mo	—
7°	2.275 mo	2.450 mo	—	—
8°	3.000 mo	3.200 mo	—	—
9°	3.825 mo	4.050 mo	—	—

DESCRIZIONE

Questo bastone è fatto di legno di quercia avvolto in una lamina d'oro decorata da rune sinuose. Concede l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Guarigione* (1 carica)
- *Rianimare morti* (5 cariche)

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Bastoni, *guarigione, rianimare morti*; **Costo** 79.700 mo

PERGAMENE

Una pergamena è un incantesimo (o una serie di incantesimi) che è stato immagazzinato in forma scritta. Un incantesimo su una pergamena può essere utilizzato solo una volta. Lo scritto svanisce dalla pergamena una volta che l'incantesimo è stato attivato. Usare una pergamena, di fatto, equivale a lanciare un incantesimo. Il prezzo di una pergamena è pari livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore del creatore × 25 mo. Se la pergamena ha un costo in componenti materiali, viene aggiunto al prezzo e al costo base della creazione. La Tabella 15–15 elenca dei prezzi di esempio per pergamene create al livello dell'incantatore più basso possibile per ogni classe di incantatore. Da notare che alcuni incantesimi appaiono a livelli differenti per incantatori differenti Il livello di tali incantesimi dipende dall'incantatore che ha scritto la pergamena.

Descrizione fisica: Una pergamena è un rotolo di carta pergamena o di carta pregiata di 21,25 cm di larghezza e 27,5 di altezza sufficiente a contenere un incantesimo. Il foglio è rinforzato in cima e in fondo con strisce di pelle leggermente più lunghe della larghezza del foglio. Una pergamena che contiene più incantesimi è sempre della stessa larghezza (21,25 cm), ma è lunga 30 cm in più per ogni incantesimo addizionale che contiene. Le pergamene che contengono più di tre incantesimi di solito vengono rinforzate con dei bastoncini di sostegno invece che con sole strisce di pelle. Una pergamena ha CA 9, 1 punto ferita, durezza 0 e CD 8 per romperla.

Per impedire che la pergamena si arricci o si strappi, il foglio viene normalmente arrotolato da entrambe le estremità in modo da formare un doppio cilindro (il che permette anche di srotolarla rapidamente). Il foglio viene infine collocato all'interno di un cilindro d'avorio, di giada, di pelle, di metallo o di legno. Molti di questi contenitori per pergamene sono ricoperti da simboli magici che spesso identificano il proprietario della pergamena o gli incantesimi contenuti all'interno. I simboli possono anche nascondere trappole magiche.

Attivazione: Per attivare una pergamena, un incantatore deve leggere l'incantesimo che vi è scritto. Per farlo, sono necessari alcuni passaggi e condizioni.

Decifrare la scrittura: La scrittura sulla pergamena deve essere decifrata prima che un personaggio ne possa fare uso o capisca con esattezza quale incantesimo contenga. Per farlo è necessario un incantesimo di *lettura del magico* o una prova riuscita di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Decifrare una pergamena è un'azione di round completo.

Decifrare una pergamena per determinarne il contenuto non attiva la magia in essa contenuta, a meno che non si tratti di una pergamena maledetta appositamente preparata per questo effetto. Un personaggio può decifrare la scrittura su una pergamena in anticipo in modo che poi possa procedere direttamente al suo utilizzo una volta che se ne verifichi l'occasione.

Attivare l'incantesimo: Per attivare una pergamena è necessario leggere l'incantesimo che vi è stato trascritto. Il personaggio deve essere in grado di vedere e di leggere la scrittura sulla pergamena. L'attivazione di un incantesimo scritto su una pergamena non necessita di componenti materiali o focus. (Il creatore della pergamena le ha fornite quando ha scritto la pergamena). Va notato che alcuni incantesimi hanno effetto solo se lanciati su uno o più oggetti. In questi casi, chi usa la pergamena deve avere a disposizione l'oggetto destinato a ricevere l'incantesimo al momento dell'attivazione. L'attivazione di un incantesimo di una pergamena è comunque soggetta a interruzioni, proprio come il lanciare un normale incantesimo preparato. Usare una pergamena è come lanciare un incantesimo al fine della probabilità di fallimento degli incantesimi arcani.

Per avere la possibilità di attivare un incantesimo di una pergamena, l'incantatore deve soddisfare i seguenti requisiti:

- L'incantesimo deve essere del tipo appropriato (arcano o divino). Gli incantatori arcani (maghi, stregoni e bardi) possono lanciare solamente incantesimi arcani da una pergamena e gli incantatori divini (chierici, druidi, paladini e ranger) possono usare solamente pergamene contenenti incantesimi divini. (Il tipo di pergamena creata da un personaggio è determinato dalla sua classe.)
- Chi usa la pergamena deve avere l'incantesimo contenuto tra quelli della sua lista di classe.
- Chi usa la pergamena deve avere il punteggio di caratteristica necessario per farlo.

Se tutti questi requisiti sono soddisfatti e il livello dell'incantatore di chi usa la pergamena è almeno pari al livello dell'incantatore dell'incantesimo, allora l'incantesimo può essere attivato automaticamente senza dover tentare una prova. Se i requisiti sono soddisfatti ma il livello dell'incantatore è inferiore al livello dell'incantatore dell'incantesimo, allora l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD = livello dell'incantatore dell'incantesimo sulla pergamena +1) per riuscire comunque a lanciarlo. Se fallisce, deve effettuare una prova di Saggezza con CD 5 per evitare un malfunzionamento (vedi Malfunzionamenti delle pergamene). Un tiro naturale di 1 viene sempre considerato un fallimento, indipendentemente dai modificatori. Attivare una pergamena è un'azione standard (o il tempo di lancio dell'incantesimo, quale dei due sia più lungo) e provoca attacchi di opportunità come lanciare un incantesimo.

Determinare l'effetto: Un incantesimo di una pergamena attivato con successo funziona esattamente come un incantesimo preparato e lanciato normalmente. Si suppone che il livello dell'incantatore dell'incantesimo sulla pergamena sia sempre il livello minimo necessario per lanciare l'incantesimo per il personaggio che ha scritto la pergamena, a meno che l'incantatore non desideri diversamente.

La scrittura di un incantesimo attivato svanisce subito dalla pergamena.

Malfunzionamenti delle pergamene: Quando si verifica un malfunzionamento, l'incantesimo sulla pergamena ha un effetto inverso o comunque dannoso. Alcune possibilità sono riportate di seguito.

- Un flusso di energia magica incontrollata che infligge 1d6 danni per livello di incantesimo all'utilizzatore della pergamena.
- L'incantesimo colpisce l'incantatore o un suo alleato invece del bersaglio scelto, oppure un bersaglio casuale nelle vicinanze se l'incantatore aveva scelto se stesso come bersaglio.
- L'incantesimo ha effetto in un punto a caso entro il suo raggio di azione.
- L'effetto dell'incantesimo sul bersaglio è contrario rispetto a quello che avrebbe normalmente.
- L'incantatore subisce alcuni effetti minori, ma strani, correlati in qualche modo all'incantesimo. Molti effetti simili durano solo per un periodo pari alla durata originaria dell'incantesimo, oppure 2d10 minuti nel caso di un incantesimo istantaneo.
- Uno o più oggetti innocui compaiono nell'area dell'incantesimo.
- L'incantesimo ha effetto ritardato. Si attiva nelle 1d12 ore successive. Se il bersaglio inteso era l'incantatore, l'incantesimo ha effetto normalmente. Altrimenti, l'incantesimo parte nella direzione generica in cui si trovava il bersaglio originale o il destinatario, fino ad arrivare al suo raggio di azione massimo, se questi si è allontanato ulteriormente.

Tabella 15-16: Pozioni

Minore	Medio	Maggiore	Livello incantesimo	Livello incantatore
01–20	—	—	0	1°
21–60	01–20	—	1°	1°
61–100	21–60	01–20	2°	3°
—	61–100	21–100	3°	5°

Costo delle Pozioni

Livello incant.	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger
0	25 mo	25 mo	25 mo	—
1°	50 mo	50 mo	50 mo	50 mo
2°	300 mo	400 mo	400 mo	400 mo
3°	750 mo	900 mo	1.050 mo	1.050 mo

Pozioni

Una pozione è un liquido magico che produce un determinato effetto quando viene ingerito. Gli oli magici sono simili alle pozioni, ma vanno applicati esternamente invece che ingeriti. Una pozione o un olio possono essere usati una volta sola. Essi possono duplicare l'effetto di un incantesimo fino al 3° livello che abbia un tempo di lancio inferiore a 1 minuto e abbia come bersaglio una o più creature. Il prezzo di una pozione è pari al livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore del creatore × 50 mo. Se la pozione ha un costo in componenti materiali, questo viene aggiunto al prezzo base ed al costo di creazione. La Tabella 15–16 fornisce dei prezzi di esempio per pozioni create al livello dell'incantatore più basso possibile per ogni classe di incantatore. Da notare che alcuni incantesimi appaiono a livelli differenti per incantatori differenti. Il livello di tali incantesimi dipende dall'incantatore che mesce la pozione.

Le pozioni sono come incantesimi lanciati su colui che le ingerisce. Chi beve la pozione non può prendere nessuna decisione riguardo all'effetto; tutto è stato stabilito da colui che ha creato la pozione. Colui che beve la pozione è sia il bersaglio che il creatore dell'effetto (anche se la pozione ha un proprio livello dell'incantatore, è colui che la beve ad avere il controllo).

La persona che applica l'olio è l'incantatore effettivo, ma l'oggetto è il bersaglio.

Descrizione fisica: Una pozione o un olio tipico consistono in 30 grammi di liquido racchiuso in una boccetta di vetro o di ceramica accuratamente tappata. Il contenitore normalmente non è mai più largo di 2,5 cm e più lungo di 5 cm. La boccetta ha una CA di 13,1 punto ferita, durezza 1 e CD 12 per romperla. La boccetta contiene 30 grammi di liquido.

Identificazione delle pozioni: Oltre ai metodi standard di identificazione, i PG posso assaggiare il contenuto del recipiente che hanno trovato per determinare la natura del liquido con una prova di Percezione. La CD di questa prova è 15 + li livello dell'incantesimo della pozione (sebbene questa CD possa essere superiore in caso di pozioni rare o insolite).

Attivazione: Bere una pozione o applicare un olio è un'operazione che non richiede alcuna abilità speciale. Chi ne fa uso deve solo togliere il tappo e inghiottire la pozione o spalmare l'olio. Le regole che descrivono l'uso delle pozioni e degli oli sono le seguenti.

Bere una pozione o applicare un olio è un'azione standard. La pozione o l'olio hanno effetto immediato. Usare una pozione o un olio provoca attacchi di opportunità. Un attaccante può decidere di dirigere l'attacco di opportunità contro il contenitore della pozione o dell'olio, invece che sul personaggio. Un attacco riuscito di questo tipo potrebbe riuscire a distruggere il contenitore, impedendo al personaggio di usare l'oggetto magico.

Una creatura deve essere in grado di ingerire una pozione o di spalmare un olio. Per questo, le creature incorporee non possono usare pozioni e oli. Qualsiasi creatura corporea può bere una pozione o applicare un olio.

Un personaggio può somministrare accuratamente una pozione ad una creatura priva di sensi come azione di round completo, rovesciandone il contenuta nella gola della creatura. Per applicare un olio ad una creatura priva di sensi occorre un'azione di round completo.

VERGHE

Le verghe sono strumenti simili a scettri che hanno poteri magici unici e normalmente non sono dotati di cariche. Chiunque è in grado di utilizzare una verga.

Descrizione fisica: Le verghe hanno un peso approssimativo di 2,5 kg, sono lunghe dai 60 ai 90 cm e sono di solito fatte di ferro o di qualche altro metallo. (Molte, come riportato nella loro descrizione, funzionano anche come mazze leggere o randelli, grazie alla loro robusta struttura). Questi oggetti hanno CA 9, 10 punti ferita, durezza 10 e CD 27 per romperli.

Attivazione: I dettagli relativi all'uso delle verghe variano da oggetto a oggetto e vengono specificati nelle descrizioni individuali. A meno che non sia indicato diversamente, occorre impugnare una verga per usare le sue capacità.

Qualità speciali: Tirate un d%. Un risultato di 01 indica che la verga è intelligente, 02–31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32–100 non indica alcuna qualità speciale. Gli oggetti intelligenti hanno capacità addizionali e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali (vedi Oggetti intelligenti).

Le verghe a cariche non possono mai essere intelligenti.

ALLERTA

Aura abiurazione, divinazione, ammaliamento e invocazione moderata; **LI** 11°

Slot nessuno; **Prezzo** 85.000 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa verga è in apparenza identica a una *mazza leggera+1*, dotata di una estremità a otto facce. La verga conferisce bonus cognitivo +1 alle prove di iniziativa. Se impugnata saldamente, la verga permette a chi la impugna di effettuare *individuazione del male*, *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del magico*, *rivela bugie* o *vedere invisibilità*. Ogni uso separato conta come un'azione standard.

Se l'estremità di una *verga dell'allerta* viene piantata nel terreno e chi la usa le ordina di fare la guardia (un'azione standard), la verga percepisce qualsiasi creatura entro 36 metri che abbia intenzioni ostili verso di lui. Contemporaneamente, la verga attiva un effetto simile a quello di un incantesimo *preghiera* su tutte le creature amichevoli verso chi la usa in un raggio di 6 metri. Subito dopo la verga invia un allarme mentale alle creature in questione, avvertendole del possibile pericolo da parte delle creature ostili che sono entrate nel raggio dei 36 metri. Gli effetti in questione durano 10 minuti, e la verga può svolgere questa funzione una volta al giorno. Per finire, la verga può essere usata per simulare il lancio di un incantesimo *animare oggetti* utilizzando undici (o meno) oggetti qualsiasi collocati più o meno entro un'area circolare del raggio di 1,5 metri centrata sulla verga piantata in terra. Gli oggetti rimangono animati per 11 round. La verga può svolgere questa funzione una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *allarme, animare oggetti, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male, luce, preghiera, rivela bugie, vedere invisibilità*; **Costo** 42.500 mo

ASSORBIMENTO

Aura abiurazione forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 50.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa verga agisce come una calamita, attirando al suo interno incantesimi o capacità magiche. La magia assorbita dev'essere un incantesimo con un bersaglio singolo o un raggio diretto verso chi impugna la verga o il suo equipaggiamento. La verga annulla l'effetto dell'incantesimo e ne immagazzina il potenziale finché chi la impugna non lo scarica di nuovo sotto forma di un suo incantesimo. Chi la impugna individua immediatamente il livello di un incantesimo, non appena la verga ne assorbe l'energia. L'assorbimento non richiede alcuna azione da parte di chi usa la verga, se la tiene in mano.

Va tenuto sempre conto del totale di livelli di incantesimi assorbiti e usati. Chi la impugna può utilizzare l'energia degli incantesimi assorbiti per lanciare qualsiasi incantesimo che abbia già preparato senza consu-

mare la propria preparazione. Le sole restrizioni sono: il livello di energia degli incantesimi contenuti nella verga deve essere pari o superiore al livello all'incantesimo che si intende lanciare, le componenti materiali dell'incantesimo da lanciare devono essere presenti, e la verga deve essere impugnata al momento del lancio. Per incantatori come bardi e stregoni, che non devono preparare i propri incantesimi, l'energia della verga può essere usata per lanciare qualsiasi incantesimo del livello o dei livelli appropriati, che sia da loro conosciuto.

La *verga dell'assorbimento* assorbe fino a un massimo di 50 livelli di incantesimo e può in seguito scaricare solo un potenziale pari all'energia rimanente che contiene. Non può essere ricaricata. Chi la impugna è al corrente del potenziale assorbito rimanente e dell'ammontare attuale dell'energia immagazzinata.

Per determinare il livello di assorbimento potenziale in una verga appena trovata si tira un d% e si divide il risultato per 2. Poi si tira di nuovo un d%: con un risultato di 71–100, metà dei livelli già assorbiti dalla verga sono ancora conservati al suo interno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *riflettere incantesimo*; **Costo** 25.000 mo

CANCELLAZIONE

Aura abiurazione forte; **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 11.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa temutissima verga è il flagello degli oggetti magici: il suo tocco prosciuga un oggetto di tutte le sue proprietà magiche. L'oggetto toccato ha diritto a un tiro salvezza su Volontà con CD 23 per evitare di venir svuotato dell'energia magica dalla verga. Se una creatura al momento lo sta impugnando, l'oggetto può fare uso del tiro salvezza su Volontà della creatura, se è migliore. In tali casi, il contatto deve avvenire effettuando un attacco di contatto in mischia. Una volta prosciugato un oggetto, la verga diventa fragile e non può più essere utilizzata. Gli oggetti prosciugati possono essere riportati al loro stato precedente solo con *desiderio* o *miracolo*. (Se una *sfera annientatrice* e una *verga della cancellazione* si annullano a vicenda, nulla potrà ripristinare né l'una né l'altra).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *disgiunzione arcana*; **Costo** 5.500 mo

DEPERIMENTO

Aura necromanzia forte; **LI** 13°

Slot nessuno; **Prezzo** 25.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

La *verga del deperimento* funziona come una *mazza leggera+1*, ma non infligge ferite. Chi la impugna può infliggere 1d4 danni alla Forza e 1d4 danni alla Costituzione della creatura toccata dalla verga (mettendo a segno un attacco di contatto in mischia). Se va a segno un colpo critico, il danno inflitto da quel colpo diventa un risucchio permanente di caratteristica. In entrambi i casi, il bersaglio, può negare gli effetti superando un tiro salvezza su Tempra con CD 17.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; **Costo** 12.500 mo

Tabella 15-17: Verghe

Medio	Maggiore	Verga	Prezzo di mercato
01–07	—	Metamagica di *ingrandimento minore*	3.000 mo
08–14	—	Metamagica di *estensione minore*	3.000 mo
15–21	—	Metamagica di *silenzio minore*	3.000 mo
22–28	—	*Inamovibile*	5.000 mo
29–35	—	Metamagica di *potenziamento minore*	9.000 mo
36–42	—	*Individuazione dei metalli e dei minerali*	10.500 mo
43–53	01–04	*Cancellazione*	11.000 mo
54–57	05–06	Metamagica di *ingrandimento*	11.000 mo
58–61	07–08	Metamagica di *estensione*	11.000 mo
62–65	09–10	Metamagica di *silenzio*	11.000 mo
66–71	11–14	*Meraviglie*	12.000 mo
72–79	15–19	*Pitone*	13.000 mo
80–83	—	Metamagica di *massimizzazione minore*	14.000 mo
84–89	20–21	*Estinzione delle fiamme*	15.000 mo
90–97	22–25	*Vipera*	19.000 mo
—	26–30	*Individuazione dei nemici*	23.500 mo
—	31–36	Metamagica di *ingrandimento superiore*	24.500 mo
—	37–42	Metamagica di *estensione superiore*	24.500 mo
—	43–48	Metamagica di *silenzio superiore*	24.500 mo
—	49–53	*Splendore*	25.000 mo
—	54–58	*Deperimento*	25.000 mo
98–99	59–64	Metamagica di *potenziamento*	32,500 mo
—	65–69	*Tuoni e fulmini*	33.000 mo
100	70–73	Metamagica di *rapidità minore*	35.000 mo
—	74–77	*Negazione*	37.000 mo
—	78–80	*Assorbimento*	50.000 mo
—	81–84	*Mazzafrusto*	50.000 mo
—	85–86	Metamagica di *Massimizzazione*	54.000 mo
—	87–88	*Sovranità*	60.000 mo
—	89–90	*Sicurezza*	61.000 mo
—	91–92	*Potenza*	70.000 mo
—	93–94	Metamagica di *potenziamento superiore*	73.000 mo
—	95–96	Metamagica di *rapidità*	75.500 mo
—	97–98	*Allerta*	85.000 mo
—	99	Metamagica di *massimizzazione superiore*	121.500 mo
—	100	Metamagica di *rapidità superiore*	170.000 mo

ESTINZIONE DELLE FIAMME

Aura trasmutazione forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa verga può estinguere fuochi non magici di taglia Media

o inferiore con un semplice tocco (un'azione standard). Perché la verga sia efficace contro altri tipi di fuochi, il possessore deve spendere 1 o più cariche della verga.

Estinguere un fuoco non magico di taglia Grande o superiore o un fuoco magico di taglia Media o inferiore (come quello di un'*arma infuocata* o di un incantesimo *mani brucianti*), consuma 1 carica. Le fiamme magiche perenni, come quelle di un'arma o di una creatura di fuoco, vengono soppresse per 6 round, dopo di che si riaccendono. Per estinguere un incantesimo di fuoco istantaneo, la verga deve trovarsi entro la sua area di effetto e chi la impugna deve aver usato un'azione preparata per contrastare con efficacia l'intero incantesimo, contrapponendosi all'incantesimo.

Se applicata a fuochi magici di taglia Grande o superiore come quelli causati da *colpo infuocato, muro di fuoco* o *palla di fuoco* la verga spegne le fiamme ma consuma 2 cariche nel farlo.

Se la verga viene usata contro una creatura con sottotipo fuoco con un attacco di contatto in mischia riuscito infligge 6d6 danni. Questo uso consuma 3 cariche.

La verga ha 10 cariche quando viene trovata. Le cariche consumate si rinnovano ogni giorno, quindi il possessore può spendere fino a 10 cariche in un periodo di 24 ore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *pirotecnica*; **Costo** 7.500 mo

INAMOVIBILE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa verga è una normale sbarra di ferro dotata di un piccolo pulsante ad un'estremità. Quando il pulsante viene premuto (un'azione di movimento), la verga non si sposterà dalla posizione in cui si trova, nemmeno se dovesse sfidare la forza di gravità. Chi la impugna può quindi sollevare o collocare la verga in qualsiasi posizione, premere il pulsante e lasciarla andare. Alcune verghe inamovibili usate assieme possono formare una scala (anche se ne basta un minimo di due). Una *verga inamovibile* può reggere fino a 4.000 kg prima di cadere a terra. Se una creatura prova a spingere una *verga inamovibile* deve superare una prova di Forza con CD 30 per riuscire a spostarla di 3 metri in un singolo round.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *levitazione*; **Costo** 2.500 mo

INDIVIDUAZIONE DEI METALLI E DEI MATERIALI

Aura divinazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 10.500 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa verga è un oggetto prezioso per i cercatori di tesori e i minatori, poiché pulsa in mano a chi la impugna se nelle vicinanze c'è del metallo. Mentre viene orientata, la pulsazione aumenta di intensità quando trova la più grossa massa di metallo entro 9 metri. Chi la impugna può tuttavia concentrarsi su uno specifico metallo o minerale. Se il minerale in questione si trova entro 9 metri, la verga punterà verso la sua esatta direzione indicando anche in che quantità è presente. Se sono presenti più depositi del metallo o del minerale in questione, la verga punterà prima verso quello più grosso. Ogni operazione richiede un'azione di round completo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *localizza oggetto*; **Costo** 5.250 mo

INDIVIDUAZIONE DEI NEMICI

Aura divinazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 23.500 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo strumento pulsa in mano a chi lo impugna e si orienta verso la direzione di una o più creature a lui ostili (puntando prima quelle più vicine). Le creature possono essere invisibili, eteree, nascoste, camuffate o in piena vista.

La portata dell'individuazione è di 18 metri. Se il portatore della verga si concentra per un round completo, la verga indica esattamente la posizione del nemico più vicino e anche quanti nemici si trovino all'interno del suo raggio di azione. La verga può essere usata per tre volte al giorno, e ogni uso dura fino a 10 minuti. Attivare la verga è un'azione standard.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *visione del vero*; **Costo** 11.750 mo

MAZZAFRUSTO

Aura ammaliamento moderato; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 50.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

A comando di chi la impugna, la verga si attiva trasformandosi da una verga di aspetto normale in un *mazzafrusto doppio +3/+3*. Il mazzafrusto doppio è un'arma doppia: ognuna delle sue estremità può essere usata per attaccare. Chi lo impugna può ottenere un attacco addizionale (con la seconda estremità) ed effettua tutti gli attacchi con penalità –2 (come se avesse il talento Combattere con Due Armi).

Una volta al giorno chi la impugna può usare un'azione gratuita per ottenere dalla verga bonus di deviazione +4 alla CA e bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza per 10 minuti. Non è necessario che la verga sia in forma di mazzafrusto per concedere questi benefici.

Trasformare la verga in mazzafrusto o di nuovo in verga è un'azione di movimento.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione*; **Costo** 25.000 mo

MERAVIGLIE

Aura ammaliamento moderato; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 12.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

La *verga delle meraviglie* è uno strumento strano e imprevedibile che genera casualmente effetti insoliti ogni volta che viene usato. Attivare la verga è un'azione standard. I poteri tipici della verga sono i seguenti.

d%	Effetto meraviglioso
01–05	La creatura bersaglio viene *rallentata* per 10 round (Tiro salvezza su Volontà con CD 15 per negare).
06–10	Il bersaglio viene circondato da *luminescenza*.
11–15	Inganna chi la impugna per 1 round convincendolo che abbia l'effetto indicato da un secondo tiro (nessun tiro salvezza)
16–20	*Folata di vento* ma con l'intensità di un uragano (tiro salvezza su Tempra con CD 14 per negare)
21–25	Chi impugna la verga legge i pensieri superficiali del bersaglio (come nell'incantesimo *individuazione dei pensieri*) per 1d4 round (nessun tiro salvezza)
26–30	Nube maleodorante nel raggio di 9 metri (Tiro salvezza su Tempra con CD 15 per negare)
31–33	Una pioggia scrosciante cade per 1 round in un raggio di 18 metri centrato su chi impugna la verga.
34–36	Evoca un animale: un rinoceronte (con un risultato di 01–25 su un d%), un elefante (26–50) o un topo (51–100).
37–46	*Fulmine* (lungo 21 metri, ampio 1,5 m), 6d6 danni (tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per dimezzare).
47–49	Uno sciame di 600 grosse farfalle arriva sul posto e svolazza nei dintorni per 2 round, accecando chiunque nel raggio di 7,5 metri (tiro salvezza su Riflessi con CD 14 per negare).
50–53	*Ingrandire persone* su un bersaglio entro 18 metri dalla verga (tiro salvezza su Tempra con CD 13 per negare)
54–58	*Oscurità* in una semisfera del diametro di 9 metri centrata a 9 metri dalla verga.
59–62	In un'area di 14,4 m² davanti alla verga cresce dell'erba, oppure l'erba esistente cresce di dieci volte la sua taglia attuale.
63–65	Rende etereo un qualsiasi oggetto non vivente di una massa fino a 500 kg e di un volume fino a 810 dm³.
66–69	Riduce chi la impugna di due categorie di taglie per 1 giorno (nessun tiro salvezza).
70–79	Una *palla di fuoco* sul bersaglio o a 30 metri in linea retta, 6d6 danni (tiro salvezza su Riflessi con CD 15 per dimezzare)
80–84	*Invisibilità* su chi la impugna.
85–87	Sul bersaglio crescono delle foglie, se si trova entro 18 metri dalla verga. Durano 24 ore.
88–90	Una raffica di 10-40 gemme, del valore di 1 mo ciascuna, viene sparata lungo una traiettoria di 9 metri. Ogni gemma infligge 1 danno a qualsiasi creatura lungo la traiettoria: tirare 5d4 per determinare il numero di gemme che colpiscono e suddividerle tra i bersagli disponibili.
91–95	Un flusso di colori sgargianti fluttua in un'area di 9 × 12 metri davanti alla verga. Le creature all'interno dell'area vengono accecate per 1d6 round (tiro salvezza su Tempra con CD 15 per negare).
96–97	Chi impugna la verga (probabilità del 50%) o il bersaglio (probabilità del 50%) diventa permanentemente di colore blu, verde o viola (nessun tiro salvezza).
98–100	*Carne in pietra* (o *pietra in carne*, se il bersaglio è già di pietra) se il bersaglio si trova entro 18 metri (tiro salvezza su Tempra con CD 18 per negare).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *confusione*, il creatore deve essere caotico; **Costo** 6.000 mo

METAMAGICA

Le verghe metamagiche contengono l'essenza di un talento di metamagia, permettendo a chi le usa di applicare effetti metamagici agli incantesimi lanciati. Tuttavia, non modificano lo slot incantesimo dell'incantesimo modificato. Tutte le verghe qui descritte sono attivate ad uso (ma lanciare gli incantesimi in un'area minacciata provoca comunque un attacco di opportunità). Un incantatore può usare solo una verga metamagica su un incantesimo, ma è possibile combinare la verga con i talenti di metamagia posseduti dal personaggio. In questo caso, solo i talenti posseduti da chi impugna la verga modificano lo slot incantesimo dell'incantesimo che viene lanciato.

Il possesso di una verga metamagica non conferisce il talento associato al suo proprietario, ma solo la capacità di impiegare il talento un numero limitato di volte al giorno. Uno stregone deve compiere comunque un'azione di round completo quando impiega una verga metamagica, proprio come se stesse utilizzando un proprio talento di metamagia.

Verghe metamagiche minori e superiori: Le verghe metamagiche normali possono essere impiegate con gli incantesimi di 6° livello o minore. Le verghe minori possono essere impiegate con incantesimi di 3° livello o inferiore, mentre le verghe superiori possono essere usate con incantesimi di 9° livello o inferiore.

METAMAGICA DI ESTENSIONE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono estesi come se si usasse il talento Incantesimi Estesi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Estesi; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA DI INGRANDIMENTO

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono ingranditi come se si usasse il talento Incantesimi Ingranditi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Ingranditi; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

METAMAGICA DI MASSIMIZZAZIONE

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 14.000 mo (minore), 54.000 mo (normale), 121.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono massimizzati come se si usasse il talento Incantesimi Massimizzati.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Massimizzati; **Costo** 7.000 mo (minore), 27.000 mo (normale), 60.750 mo (superiore)

METAMAGICA DI POTENZIAMENTO

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 9.000 mo (minore), 32.500 mo (normale), 73.000 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono potenziati come se si usasse il talento Incantesimi Potenziati.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Potenziati; **Costo** 4.500 mo (minore), 16.250 mo (normale), 36.500 mo (superiore)

METAMAGICA DI RAPIDITÀ

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 35.000 mo (minore), 75.500 mo (normale), 170.000 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono velocizzati come se si usasse il talento Incantesimi Rapidi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Rapidi; **Costo** 17.500 mo (minore), 37.750 mo (normale), 85.000 mo (superiore)

METAMAGICA DI SILENZIO

Aura forte (nessuna scuola); **LI** 17°

Slot nessuno; **Prezzo** 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno senza componenti verbali come se si usasse il talento Incantesimi Silenziosi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Incantesimi Silenziosi; **Costo** 1.500 mo (minore), 5.500 mo (normale), 12.250 mo (superiore)

NEGAZIONE

Aura variabile forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Prezzo** 37.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo strumento nega gli incantesimi o le funzioni magiche degli oggetti magici. Chi la impugna punta la verga verso l'oggetto in questione e dalla verga parte un raggio color grigio pallido che tocca l'oggetto bersaglio attaccandolo come un raggio (attacco di contatto a distanza). Il raggio funziona come un incantesimo *dissolvi magie superiore*, ma è efficace solo sugli oggetti magici. Per negare effetti istantanei, si deve aver usato un'azione preparata. La prova di dissolvere impiega il livello dell'incantatore della verga (15°). L'oggetto bersaglio non ha diritto ad alcun tiro salvezza, tuttavia la verga non è in grado di negare gli artefatti (nemmeno gli artefatti minori). La verga funziona per tre volte al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *dissolvi magie, desiderio limitato* o *miracolo*; **Costo** 18.500 mo

PITONE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 13.000 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

A differenza delle altre verghe, un'estremità di questa verga curva su se stessa in foggia di uncino, la cui punta a volte raffigura la testa di un serpente. Misura circa 120 cm, pesa 5 kg e colpisce come un *bastone ferrato*+1/+1. Se scagliata a terra (con un'azione standard), cresce fino a diventare un serpente strangolatore alla fine del round. Il pitone obbedisce a tutti i comandi del possessore. (In forma animale mantiene il bonus di potenziamento +1 agli attacchi e al danno di cui dispone in forma di verga). Il serpente si ritrasforma in verga (un'azione round completo) quando il possessore lo desidera o se si allontana a più di 30 metri da lui. Se il serpente viene ucciso, si ritrasforma in verga e questa non potrà più essere attivata per tre giorni. La *verga del pitone* funziona solo se il possessore è di allineamento buono.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi funesta*, il creatore deve essere buono; **Costo** 6.500 mo

POTENZA

Aura ammaliamento, invocazione, necromanzia e trasmutazione forte; **LI** 19°

Slot nessuno; **Prezzo** 70.000 mo; **Peso** 5 kg

DESCRIZIONE

Questa verga ha funzioni magiche e può anche essere usata come arma magica di vari tipi. Ha inoltre altri usi più pratici. La *verga della potenza* è di metallo, pesa più delle altre verghe e porta sulla punta una sfera flangiata e sei pulsanti sporgenti lungo l'impugnatura (premere uno dei pulsanti equivale ad estrarre un'arma).

Le seguenti funzioni magiche possono essere usate ognuna una volta al giorno:

- *Blocca persone* su una creatura toccata, se chi la impugna lo comanda (tiro salvezza su Volontà con CD 14 per negare). Questi deve scegliere di usare questo potere (azione gratuita) e poi colpire con un attacco di contatto in mischia per attivare il potere. Se il tiro fallisce, l'effetto viene perduto.
- *Paura* su tutti quei nemici che la vedono, se chi la impugna lo desidera (raggio massimo di 3 metri, tiro salvezza su Volontà con CD 16 parziale). Invocare questo potere è un'azione standard.
- Infliggere 2d4 danni a un avversario con un attacco di contatto

riuscito (tiro salvezza su Volontà con CD 17 per dimezzare) e curare chi la impugna di un numero equivalente di punti ferita. Chi la impugna deve dichiarare se intende usare questo potere prima dell'attacco, come nel caso di *blocca persone*.

I seguenti usi della verga come arma possono essere sfruttati senza limiti:

- Nella sua forma normale la verga può essere usata come *mazza leggera+2*
- Quando si preme il pulsante 1 la verga diventa una *spada lunga infuocata+1*. Dalla sfera emerge una lama e la sfera stessa si trasforma nell'elsa; l'arma diventa così lunga fino a 120 cm.
- Quando si preme il pulsante 2, la verga diventa un'*ascia da battaglia+4*. Dalla sfera emerge un'ampia lama e l'arma si allunga fino a 120 cm.
- Quando si preme il pulsante 3, la verga diventa una *lancia corta+3* o *lancia lunga+3*. La punta della lancia emerge dalla sfera e l'impugnatura può allungarsi fino a 360 cm (a scelta di chi la impugna) per una lunghezza massima che andrà dai 180 cm ai 4,5 metri. Se allungata fino a 4,5 metri, la verga può essere utilizzata come una lancia da cavaliere.

La verga può essere utilizzata senza alcun limite anche per i seguenti scopi pratici:

- Palo/scala per arrampicarsi. Quando viene premuto il pulsante 4, dalla sfera emerge uno spuntone in grado di piantarsi anche nelle superfici in pietra mentre dall'altra estremità emergono tre uncini ricurvi. La verga si allunga per una qualsiasi lunghezza tra 1,5 e 15 metri nel giro di un singolo round, fermandosi quando si preme di nuovo il pulsante 4. Dai lati emergono sbarre orizzontali lunghe 7,5 cm e distanti tra loro 304 cm in disposizione graduale. La verga è tenuta saldamente a terra dallo spuntone e in cima dagli uncini ed è in grado di reggere fino a 2.000 kg. Chi lo impugna può far rientrare il palo premendo il pulsante 5.
- La funzione della scala può anche essere usata per forzare una porta chiusa. Chi la impugna pianta la base della verga a 9 metri o meno dalla porta allineando la verga nella sua direzione, poi preme il pulsante 4. La forza esercitata ha modificatore di Forza +12.
- Premendo il pulsante 6 la verga indica il nord magnetico e fornisce a chi la impugna anche una conoscenza approssimativa della distanza che lo separa dalla superficie terrestre, che si trovi sottoterra o in superficie.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, Creare Verghe, *forza del toro, paura, lama infuocata, blocca persone, infliggi ferite leggere*; **Costo** 35.000 mo

SICUREZZA

Aura evocazione forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Prezzo** 61.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto genera uno spazio extradimensionale, un piccolo paradiso portatile. In questo spazio il possessore della verga e altre 199 creature possono rimanere totalmente al sicuro, per un periodo di tempo che può arrivare fino a un massimo di 200 giorni da suddividere per il numero di persone ospitate. Tutte le suddivisioni vengono arrotondate per difetto. In questo piccolo paradiso le creature non invecchiano e la guarigione naturale avviene due volte più velocemente che nei luoghi normali. Sono presenti cibo (solo frutta e verdura) e acqua freschi in abbondanza e il clima è gradevole per tutte le creature presenti.

Attivare la verga (un'azione standard) fa sì che il possessore e tutti coloro che stanno toccando la verga in quel momento vengano trasportati istantaneamente nel piccolo paradiso. Tutti quelli che si tengono per mano o mantengono un contatto fisico di qualche tipo tra loro in cerchio o in catena, vengono influenzati dalla verga. Alle creature non consenzienti è concesso un tiro salvezza su Volontà con CD 17 per negare l'effetto, ma anche se superano il tiro, le altre creature dopo di loro nella catena potranno comunque essere influenzate dalla verga.

Quando l'effetto della verga termina o viene dissolto, tutte le creature ricompaiono istantaneamente nella posizione che occupavano quando la verga era stata attivata. Se qualcos'altro occupa il posto in cui un viaggiatore dovrebbe ricomparire, il suo corpo viene spinto da parte quel tanto che basta per farlo rientrare. Il possessore della verga può porre fine agli effetti in qualsiasi momento lo desideri prima che si esaurisca il tempo massimo limite, ma la verga potrà essere attivata solo una volta alla settimana.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *portale*; **Costo** 30.500 mo

SOVRANITÀ

Aura ammaliamento forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Prezzo** 60.000 mo; **Peso** 4 kg

DESCRIZIONE

Questa verga è simile a uno scettro reale e ha un valore di almeno 5.000 mo per la fattura e il materiale utilizzato. Chi la impugna può reclamare la fedeltà e l'obbedienza di tutte le creature nel raggio di 36 metri dal momento in cui il suo potere viene attivato (un'azione standard). Il comando si estende su un totale di 300 Dadi Vita di creature, ma quelle dotate di Intelligenza pari o superiore a 12 hanno diritto a un tiro salvezza su Volontà con CD 16 per negare l'effetto. Le creature soggiogate obbediscono a colui che impugna la verga come se fosse il loro signore assoluto, ma se questi impartisce un comando contrario alla natura delle creature soggiogate, la magia si interrompe. La verga può essere usata per un totale di 500 minuti, dopo di che si sbriciolerà in polvere. Non è necessario che i minuti siano continui.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *charme sui mostri di massa*; **Costo** 32.500 mo

SPLENDORE

Aura evocazione e trasmutazione forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Prezzo** 25.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Il possessore di questa verga incastonata di pietre preziose ottiene bonus di potenziamento +4 al suo punteggio di Carisma per tutto il tempo in cui porta con sé o impugna l'oggetto. Una volta al giorno la verga crea abiti di eccellente qualità con cui veste il possessore, abbellendoli anche con pellicce e gioielli.

Il materiale creato magicamente dalla verga rimane in esistenza per 12 ore, ma se si tenta di venderne, di cederne in qualche modo o di usarne come componente per un incantesimo anche un solo pezzo, tutto ciò che la verga ha creato scompare immediatamente. Lo stesso accade se un pezzo viene preso con la forza o rubato.

Il valore delle vesti nobiliari create dalla verga va da 7.000 a 10.000 mo (1d4+6 × 1.000 mo): 1.000 mo per il tessuto, 5.000 mo per le pellicce e il resto per le decorazioni in gioielli (fino a un massimo di 20 gemme del valore massimo di 200 mo ciascuna).

La verga ha inoltre un secondo potere speciale utilizzabile una volta alla settimana: a comando, può creare un enorme padiglione di seta ampio 18 metri. Al suo interno appaiono temporaneamente anche mobili e cibo adeguati allo splendore della tenda e sufficienti per cento persone. La tenda e i suoi contenuti durano 1 giorno, alla fine del quale sia la tenda che tutti gli oggetti ad essa associati (compresi quelli che nel frattempo potrebbero essere stati portati fuori) scompaiono.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, *splendore dell'aquila, fabbricare, creazione maggiore*; **Costo** 12.500 mo

TUONI E FULMINI

Aura invocazione moderata; **LI** 9°

Slot nessuno; **Prezzo** 33.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa verga, costruita in ferro e con delle decorazioni d'argento, ha le proprietà di una *mazza leggera+2*. I suoi altri poteri magici sono i seguenti.

- **Tuono:** Una volta al giorno, la verga può colpire come se fosse una *mazza leggera+3* e stordire l'avversario colpito col rumore del suo impatto (tiro salvezza su Tempra con CD 16 per negare gli effetti). Attivare questo potere è considerata un'azione gratuita e funziona se chi la impugna colpisce un avversario entro 1 round.
- **Fulmine:** Una volta al giorno, una fugace scarica elettrica può guizzare nel momento in cui la verga colpisce un avversario e infligge i danni di una normale *mazza leggera+2* (1d6+2) e 2d6 danni addizionali da elettricità. Anche se la verga non dovesse mettere a segno un normale colpo in combattimento, se il tiro è

sufficientemente alto da poter essere considerato un attacco di contatto in mischia riuscito, i 2d6 danni addizionali da elettricità vengono comunque applicati. Attivare questo potere è considerata un'azione gratuita e funziona se chi la impugna colpisce un avversario entro 1 round.

- **Rombo di tuono:** Una volta al giorno, come azione standard, la verga può creare un suono assordante simile a quello generato da un incantesimo *grido* (tiro salvezza su Tempra con CD 16 parziale, 2d6 danni sonori, bersaglio assordato per 2d6 round).
- **Colpo del fulmine:** Una volta al giorno, come azione standard, chi la impugna può far sprigionare un *fulmine* ampio 1,5 metri (9d6 danni da elettricità, tiro salvezza su Riflessi con CD 16 per dimezzare) dalla verga fino a una distanza di 60 metri.
- **Tuoni e fulmini:** Una volta alla settimana, come azione standard, la verga può combinare il rombo di tuono descritto sopra con un *fulmine* simile al colpo del fulmine. Il rombo di tuono influenza tutti nel raggio di 3 metri dal fulmine. Il solo fulmine infligge 9d6 danni (tutti i tiri di 1 e 2 vengono contati come 3, per un totale che varia da 27 a 54), più altri 2d6 danni per il rombo di tuono. Viene concesso un unico tiro salvezza su Riflessi con CD 16 per entrambi gli effetti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, Creare Verghe, *fulmine*, *grido*; **Costo** 16.500 mo

VIPERA

Aura necromanzia moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Prezzo** 19.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa verga colpisce come una *mazza pesante+2*. Una volta al giorno, a comando, l'estremità della verga si trasforma nella testa di un vero serpente per 10 minuti. Durante questo periodo, qualsiasi colpo messo a segno con la verga infligge il normale danno, ma avvelena anche la creatura colpita. Il veleno infligge 1d3 danni alla Costituzione ogni round per 6 round. Le creature avvelenate possono effettuare un tiro salvezza con CD 16 ogni round per negare il danno e mettere fine all'afflizione. Ogni colpo successivo andato a segno estende la durata di 3 round e aumenta la CD di +2. La verga funziona solo se il possessore è malvagio.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *veleno*, il creatore deve essere malvagio; **Costo** 9.500 mo

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Questa è una categoria che comprende tutti gli oggetti che non fanno parte degli altri gruppi. Chiunque è in grado di usare un oggetto meraviglioso (a meno che non sia specificato diversamente nella descrizione).

Descrizione fisica: Variabile.

Attivazione: Solitamente sono attivati ad uso o con una parola di comando, ma i dettagli cambiano da oggetto ad oggetto.

Qualità speciali: Tirate un d%. Un risultato di 01 indica che l'oggetto è intelligente, 02–31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32–100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali. Gli oggetti intelligenti hanno capacità extra, e a volte poteri straordinari e scopi specifici (vedi Oggetti intelligenti).

Gli oggetti meravigliosi dotati di cariche non sono mai intelligenti.

ALI DEL VOLO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot spalle; **Prezzo** 54.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Le ali di questo tipo potrebbero apparire come un vecchio mantello di stoffa nera, o come una elegante cappa di lunghe piume azzurre. Quando chi lo indossa pronuncia la parola di comando, il mantello si trasforma in un paio di ali di grandi dimensioni (da pipistrello o da uccello) che gli permettono di volare con una velocità di 18 metri (manovrabilità buona), e gli conferiscono bonus di competenza +5 alle prove di Volare.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *volare;* **Costo** 27.000 mo

AMPOLLA DEL FUMO PERENNE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 5.400 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa ampolla di metallo è simile nell'aspetto ad un'*ampolla dell'efreeti*, a parte il fatto che produce solo fumo. Quando il tappo viene rimosso, dall'ampolla fuoriesce una grande quantità di fumo che oscura completamente la visuale in una propagazione di 15 metri in 1 solo round. Se non viene chiusa, il fumo continua a spandersi alla velocità di 3 metri per round fino a raggiungere un raggio di 30 metri. Quest'area rimarrà oscurata dal fumo fino a che l'ampolla non verrà tappata. Dovrà essere risigillata tramite una parola di comando, dopodiché il fumo potrà dissolversi normalmente. Un vento moderato (16+ kmh) disperde il fumo in 4 round; un vento forte (31+ kmh) dissipa il vento in 1 round.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *pirotecnica;* **Costo** 2.700 mo

AMPOLLA DELL'EFREETI

Aura evocazione forte; **LI** 14°

Slot —; **Prezzo** 145.000 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto è in genere fatto di rame o bronzo, con un tappo di piombo coperto di sigilli speciali. Spesso è possibile vederne fuoriuscire un sottile filo di fumo. L'ampolla può essere aperta una volta al giorno. Quando viene aperta, l'efreeti (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*) imprigionato al suo interno ne esce immediatamente in uno sbuffo di fumo acre. C'è una probabilità del 10% (un risultato di 01–10 su un d%) che la creatura sia impazzita e che attacchi immediatamente non appena libera. C'è anche una probabilità del 10% (91–100) che l'efreeti all'interno dell'ampolla sia in grado

Tabella 15-18: Oggetti Meravigliosi Minori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Piuma incantata, ancora*	50 mo
02	*Solvente universale*	50 mo
03	*Elisir d'amore*	150 mo
04	*Unguento della conservazione*	150 mo
05	*Piuma incantata, ventaglio*	200 mo
06	*Polvere nascondi tracce*	250 mo
07	*Elisir della furtività*	250 mo
08	*Elisir dell'acrobazia*	250 mo
09	*Elisir del nuotare*	250 mo
10	*Elisir della visione*	250 mo
11	*Bagliore argenteo*	250 mo
12	*Piuma incantata, uccello*	300 mo
13	*Piuma incantata, albero*	400 mo
14	*Piuma incantata, barca cigno*	450 mo
15	*Elisir della verità*	500 mo
16	*Piuma incantata, frusta*	500 mo
17	*Polvere prosciugante*	850 mo
18	*Mano del mago*	900 mo
19	*Bracciali dell'armatura +1*	1.000 mo
20	*Mantello della resistenza +1*	1.000 mo
21	*Perla del potere, incantesimo di 1° livello*	1.000 mo
22	*Filatterio della fedeltà*	1.000 mo
23	*Balsamo della scivolosità*	1.000 mo
24	*Elisir del soffio di fuoco*	1.100 mo
25	*Flauto dei topi*	1.150 mo
26	*Polvere dell'illusione*	1.200 mo
27	*Fermaglio dello scudo*	1.500 mo
28	*Collana delle palle di fuoco tipo I*	1.650 mo
29	*Polvere dell'apparizione*	1.800 mo
30	*Cappello del camuffamento*	1.800 mo
31	*Flauto dei suoni*	1.800 mo
32	*Faretra efficiente*	1.800 mo
33	*Amuleto dell'armatura naturale +1*	2.000 mo
34	*Zainetto pratico*	2.000 mo
35	*Corno della nebbia*	2.000 mo
36	*Gemma elementale*	2.250 mo
37	*Tunica delle ossa*	2.400 mo
38	*Colla meravigliosa*	2.400 mo
39	*Borsa conservante tipo I*	2.500 mo
40	*Stivali elfici*	2.500 mo
41	*Stivali dell'inverno*	2.500 mo
42	*Candela della verità*	2.500 mo
43	*Mantello elfico*	2.500 mo
44	*Lenti dell'aquila*	2.500 mo
45	*Occhiali della visione dettagliata*	2.500 mo
46	*Scarabeo dell'anatema dei golem*	2.500 mo
47	*Collana delle palle di fuoco tipo II*	2.700 mo
48	*Pietra dell'allarme*	2.700 mo
49	*Biglia di forza*	3.000 mo
50	*Campana dell'apertura*	3.000 mo
51	*Ferri della velocità*	3.000 mo
52	*Corda per scalare*	3.000 mo
53	*Borsa degli animali grigia*	3.400 mo
54	*Polvere della sparizione*	3.500 mo
55	*Lente dell'individuazione*	3.500 mo
56	*Veste del druido*	3.750 mo
57	*Statuina delle meraviglie, corvo d'argento*	3.800 mo
58	*Cintura della forza del gigante +2*	4.000 mo
59	*Cintura dell'agilità +2*	4.000 mo
60	*Cintura del vigore +2*	4.000 mo
61	*Bracciali dell'armatura +2*	4.000 mo
62	*Mantello della resistenza +2*	4.000 mo
63	*Guanti catturafrecce*	4.000 mo
64	*Fascia della seduzione +2*	4.000 mo
65	*Fascia dell'ispirazione +2*	4.000 mo
66	*Fascia della sapienza +2*	4.000 mo
67	*Pietra magica, fuso trasparente*	4.000 mo
68	*Unguento ristorativo*	4.000 mo
69	*Pigmenti meravigliosi*	4.000 mo
70	*Perla del potere, incantesimo di 2° livello*	4.000 mo
71	*Balsamo della pietra*	4.000 mo
72	*Collana delle palle di fuoco tipo III*	4.350 mo
73	*Diadema della persuasione*	4.500 mo
74	*Pantofole del ragno*	4.800 mo
75	*Incenso della meditazione*	4.900 mo
76	*Amuleto dei pugni potenti +1*	5.000 mo
77	*Borsa conservante tipo II*	5.000 mo
78	*Bracciali dell'arciere inferiori*	5.000 mo
79	*Pietra magica, prisma rosa pallido*	5.000 mo
80	*Elmo della conoscenza*	5.200 mo
81	*Veste della fuga*	5.200 mo
82	*Ampolla del fumo perenne*	5.400 mo
83	*Cucchiaio del sostentamento*	5.400 mo
84	*Collana delle palle di fuoco tipo IV*	5.400 mo
85	*Stivali molleggiati*	5.500 mo
86	*Ventaglio*	5.500 mo
87	*Collana delle palle di fuoco tipo V*	5.850 mo
88	*Ferri dello zefiro*	6.000 mo
89	*Flauto incantatore*	6.000 mo
90	*Guanti del nuotare e scalare*	6.250 mo
91	*Diadema incandescente minore*	6.480 mo
92	*Corno del bene/del male*	6.500 mo
93	*Tunica degli oggetti utili*	7.000 mo
94	*Barca pieghevole*	7.200 mo
95	*Mantello della manta*	7.200 mo
96	*Bottiglia d'aria*	7.250 mo
97	*Borsa conservante tipo III*	7.400 mo
98	*Talismano della salute*	7.400 mo
99	*Stivali della levitazione*	7.500 mo
100	*Arpa dello charme*	7.500 mo

Tabella 15-19: Oggetti Meravigliosi Medi

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Amuleto dell'armatura naturale +2*	8.000 mo
02	*Manuale del golem di carne*	8.000 mo
03	*Mano della gloria*	8.000 mo
04	*Pietra magica, sfera rosso scuro*	8.000 mo
05	*Pietra magica, sfera blu incandescente*	8.000 mo
06	*Pietra magica, romboide blu chiaro*	8.000 mo
07	*Pietra magica, sfera rosa e verde*	8.000 mo
08	*Pietra magica, romboide rosa*	8.000 mo
09	*Pietra magica, sfera scarlatta e blu*	8.000 mo
10	*Mazzo delle illusioni*	8.100 mo
11	*Collana delle palle di fuoco tipo VI*	8.100 mo
12	*Candela dell'invocazione*	8.400 mo
13	*Tunica del mimetismo*	8.400 mo
14	*Borsa degli animali ruggine*	8.500 mo
15	*Collana delle palle di fuoco tipo VII*	8.700 mo
16	*Bracciali dell'armatura +3*	9.000 mo
17	*Mantello della resistenza +3*	9.000 mo
18	*Caraffa dell'acqua eterna*	9.000 mo
19	*Collana dell'adattamento*	9.000 mo
20	*Perla del potere, incantesimo di 3° livello*	9.000 mo
21	*Statuina delle meraviglie, gufo di serpentino*	9.100 mo
22	*Collana della preghiera minore*	9.600 mo
23	*Borsa conservante tipo IV*	10.000 mo
24	*Cintura della potenza fisica +2*	10.000 mo
25	*Statuina delle meraviglie, grifone di bronzo*	10.000 mo
26	*Statuina delle meraviglie, mosca d'ebano*	10.000 mo
27	*Guanto della conservazione*	10.000 mo
28	*Fascia della prodezza mentale +2*	10.000 mo
29	*Pietra magica, romboide blu scuro*	10.000 mo
30	*Cappa del saltimbanco*	10.080 mo
31	*Filatterio dell'energia negativa*	11.000 mo
32	*Filatterio dell'energia positiva*	11.000 mo
33	*Guanto corrosivo*	11.500 mo
34	*Stivali della velocità*	12.000 mo
35	*Occhiali della notte*	12.000 mo
36	*Manuale del golem d'argilla*	12.000 mo
37	*Medaglione dei pensieri*	12.000 mo
38	*Libro benedetto*	12.500 mo
39	*Gemma della luminosità*	13.000 mo
40	*Lira della costruzione*	13.000 mo
41	*Tunica del monaco*	13.000 mo
42	*Mantello dell'aracnide*	14.000 mo
43	*Cintura nanica*	14.900 mo
44	*Talismano della rimarginazione*	15.000 mo
45	*Perla delle sirene*	15.300 mo
46	*Statuina delle meraviglie, cane d'onice*	15.500 mo
47	*Borsa degli animali marrone*	16.000 mo
48	*Cintura della forza del gigante +4*	16.000 mo
49	*Cintura dell'agilità +4*	16.000 mo
50	*Cintura del vigore +4*	16.000 mo
51	*Cintura della perfezione fisica +2*	16.000 mo
52	*Stivali alati*	16.000 mo
53	*Bracciali dell'armatura +4*	16.000 mo
54	*Mantello della resistenza +4*	16.000 mo
55	*Fascia della seduzione +4*	16.000 mo
56	*Fascia dell'ispirazione +4*	16.000 mo
57	*Fascia della superiorità mentale +2*	16.000 mo
58	*Fascia della sapienza +4*	16.000 mo
59	*Perla del potere, incantesimo di 4° livello*	16.000 mo
60	*Fodero delle estremità affilate*	16.000 mo
61	*Statuine delle meraviglie, leoni d'oro*	16.500 mo
62	*Campana dell'interruzione*	16.800 mo
63	*Scopa volante*	17.000 mo
64	*Statuina delle meraviglie, elefante di marmo*	17.000 mo
65	*Amuleto dell'armatura naturale +3*	18.000 mo
66	*Pietra magica, fuso iridescente*	18.000 mo
67	*Braccialetto dell'amicizia*	19.000 mo
68	*Amuleto dei pugni potenti +2*	20.000 mo
69	*Tappeto volante, 1,5 m × 1,5 m*	20.000 mo
70	*Corno della distruzione*	20.000 mo
71	*Pietra magica, ellissoide lavanda chiaro*	20.000 mo
72	*Pietra magica, fuso madreperla*	20.000 mo
73	*Buco portatile*	20.000 mo
74	*Pietra della buona fortuna (pietrafortuna)*	20.000 mo
75	*Statuine delle meraviglie, capre d'avorio*	21.000 mo
76	*Corda per intralciare*	21.000 mo
77	*Manuale del golem di pietra*	22.000 mo
78	*Maschera del teschio*	22.000 mo
79	*Zappa dei titani*	23.348 mo
80	*Diadema incandescente maggiore*	23.760 mo
81	*Mantello della distorsione minore*	24.000 mo
82	*Elmo del movimento subacqueo*	24.000 mo
83	*Bracciali dell'arciere superiori*	25.000 mo
84	*Bracciali dell'armatura +5*	25.000 mo
85	*Mantello della resistenza +5*	25.000 mo
86	*Lenti della devastazione*	25.000 mo
87	*Perla del potere, incantesimo di 5° livello*	25.000 mo
88	*Maglio dei titani*	25.305 mo
89	*Mantello del pipistrello*	26.000 mo
90	*Fasce metalliche leganti*	26.000 mo
91	*Cubo della resistenza al gelo*	27.000 mo
92	*Elmo della telepatia*	27.000 mo
93	*Talismano anti-veleno*	27.000 mo
94	*Tunica dei colori scintillanti*	27.000 mo
95	*Manuale della salute +1*	27.500 mo
96	*Manuale dell'esercizio fisico +1*	27.500 mo
97	*Manuale della velocità d'azione +1*	27.500 mo
98	*Tomo del chiaro pensiero +1*	27.500 mo
99	*Tomo del comando e dell'influenza +1*	27.500 mo
100	*Tomo della comprensione +1*	27.500 mo

Tabella 15-20: Oggetti Meravigliosi Maggiori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Manette dimensionali*	28.000 mo
02	*Statuina delle meraviglie, stallone d'ossidiana*	28.500 mo
03	*Tamburi del panico*	30.000 mo
04	*Pietra magica, prisma arancione*	30.000 mo
05	*Pietra magica, prisma verde chiaro*	30.000 mo
06	*Lanterna della rivelazione*	30.000 mo
07	*Amuleto dell'armatura naturale +4*	32.000 mo
08	*Amuleto anti-individuazione e localizzazione*	35.000 mo
09	*Tappeto volante, 1,5 m × 3 m*	35.000 mo
10	*Manuale del golem di ferro*	35.000 mo
11	*Cintura della forza del gigante +6*	36.000 mo
12	*Cintura dell'agilità +6*	36.000 mo
13	*Cintura del vigore +6*	36.000 mo
14	*Bracciali dell'armatura +6*	36.000 mo
15	*Fascia della seduzione +6*	36.000 mo
16	*Fascia dell'ispirazione +6*	36.000 mo
17	*Fascia della sapienza +6*	36.000 mo
18	*Pietra magica, prisma viola vibrante*	36.000 mo
19	*Perla del potere, incantesimo di 6° livello*	36.000 mo
20	*Scarabeo di protezione*	38.000 mo
21	*Cintura della potenza fisica +4*	40.000 mo
22	*Fascia della prodezza mentale +4*	40.000 mo
23	*Pietra magica, ellissoide lavanda e verde*	40.000 mo
24	*Anelli dei portali*	40.000 mo
25	*Sfera di cristallo*	42.000 mo
26	*Manuale del golem di pietra guardiano*	44.000 mo
27	*Amuleto dei pugni potenti +3*	45.000 mo
28	*Collana della preghiera*	45.800 mo
29	*Globo delle tempeste*	48.000 mo
30	*Stivali del teletrasporto*	49.000 mo
31	*Bracciali dell'armatura +7*	49.000 mo
32	*Perla del potere, incantesimo di 7° livello*	49.000 mo
33	*Amuleto dell'armatura naturale +5*	50.000 mo
34	*Mantello della distorsione maggiore*	50.000 mo
35	*Sfera di cristallo con vedere invisibilità*	50.000 mo
36	*Corno del Valhalla*	50.000 mo
37	*Sfera di cristallo con individuazione dei pensieri*	51.000 mo
38	*Ali del volo*	54.000 mo
39	*Mantello della forma eterea*	55.000 mo
40	*Fortezza istantanea*	55.000 mo
41	*Manuale della salute +2*	55.000 mo
42	*Manuale dell'esercizio fisico +2*	55.000 mo
43	*Manuale della velocità di azione +2*	55.000 mo
44	*Tomo del chiaro pensiero +2*	55.000 mo
45	*Tomo del comando e dell'influenza +2*	55.000 mo
46	*Tomo della comprensione +2*	55.000 mo
47	*Lenti dello charme*	56.000 mo
48	*Tunica delle stelle*	58.000 mo
49	*Tappeto volante, 3 m × 3 m*	60.000 mo
50	*Teschioscuro*	60.000 mo
51	*Cubo di forza*	62.000 mo
52	*Cintura della perfezione fisica +4*	64.000 mo
53	*Bracciali dell'armatura +8*	64.000 mo
54	*Fascia della superiorità mentale +4*	64.000 mo
55	*Perla del potere, incantesimo di 8° livello*	64.000 mo
56	*Sfera di cristallo con telepatia*	70.000 mo
57	*Corno della distruzione superiore*	70.000 mo
58	*Perla del potere, due incantesimi*	70.000 mo
59	*Elmo del teletrasporto*	73.500 mo
60	*Gemma della visione*	75.000 mo
61	*Tunica dell'arcimago*	75.000 mo
62	*Manto della fede*	76.000 mo
63	*Amuleto dei pugni potenti +4*	80.000 mo
64	*Sfera di cristallo con visione del vero*	80.000 mo
65	*Perla del potere, incantesimo di 9° livello*	81.000 mo
66	*Pozzo dei mondi*	82.000 mo
67	*Manuale della salute +3*	82.500 mo
68	*Manuale dell'esercizio fisico +3*	82.500 mo
69	*Manuale della velocità di azione +3*	82.500 mo
70	*Tomo del chiaro pensiero +3*	82.500 mo
71	*Tomo del comando e dell'influenza +3*	82.500 mo
72	*Tomo della comprensione +3*	82.500 mo
73	*Apparato del granchio*	90.000 mo
74	*Cintura della potenza fisica +6*	90.000 mo
75	*Fascia della prodezza mentale +6*	90.000 mo
76	*Manto della resistenza agli incantesimi*	90.000 mo
77	*Specchio dell'antagonismo*	92.000 mo
78	*Collana della preghiera superiore*	95.800 mo
79	*Manuale della salute +4*	110.000 mo
80	*Manuale dell'esercizio fisico +4*	110.000 mo
81	*Manuale della velocità di azione +4*	110.000 mo
82	*Tomo del chiaro pensiero +4*	110.000 mo
83	*Tomo del comando e dell'influenza +4*	110.000 mo
84	*Tomo della comprensione +4*	110.000 mo
85	*Amuleto dei piani*	120.000 mo
86	*Tunica degli occhi*	120.000 mo
87	*Amuleto dei pugni potenti +5*	125.000 mo
88	*Elmo della luminosità*	125.000 mo
89	*Manuale della salute +5*	137.500 mo
90	*Manuale dell'esercizio fisico +5*	137.500 mo
91	*Manuale della velocità di azione +5*	137.500 mo
92	*Tomo del chiaro pensiero +5*	137.500 mo
93	*Tomo del comando e dell'influenza +5*	137.500 mo
94	*Tomo della comprensione +5*	137.500 mo
95	*Cintura della perfezione fisica +6*	144.000 mo
96	*Fascia della superiorità mentale +6*	144.000 mo
97	*Ampolla dell'efreeti*	145.000 mo
98	*Cubo dei portali*	164.000 mo
99	*Ampolla di ferro*	170.000 mo
100	*Specchio imprigionante*	200.000 mo

di esaudire tre *desideri*. In entrambi i casi, quando questo sarà avvenuto, la creatura svanirà per sempre. Nel restante 80% dei casi (11–90), l'efreeti all'interno dell'ampolla serve lealmente il personaggio che l'ha liberato per 10 minuti al giorno (o fino alla sua morte), eseguendo il suo volere. Ogni nuovo giorno che l'ampolla viene aperta bisogna tirare di nuovo per vedere quali saranno gli effetti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *legame planare*; **Costo** 72.500 mo

AMPOLLA DI FERRO

Aura evocazione forte; **LI** 20°

Slot —; **Prezzo** 170.000 mo (vuota); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi contenitori speciali sono in genere coperti di rune argentate e chiusi da un tappo di ottone inscritto con sigilli, glifi e simboli particolari. Pronunciando la parola di comando è possibile costringere una creatura di un altro piano ad entrare nel contenitore, sempre che fallisca un tiro salvezza su Volontà con CD 19. Il raggio di azione di questo effetto è di 18 metri. È possibile intrappolare al suo interno una sola creatura alla volta. Se si toglie il tappo, la creatura viene liberata.

La parola di comando può essere impartita solo una volta al giorno.

Se l'individuo che libera la creatura pronuncia la parola di comando, può costringerla a servirlo per 1 ora. Se viene liberata senza la parola di comando, la creatura si comporta secondo la sua natura. (In genere attacca la persona che l'ha intrappolata, a meno che non abbia una buona ragione per non farlo). Un eventuale tentativo di costringere la creatura a tornare all'interno del contenitore garantisce a quest'ultima bonus +2 al suo tiro salvezza e la rende definitivamente infuriata e ostile. Quando viene trovata un'ampolla di questo tipo, può contenere una qualsiasi delle creature elencate nella tabella.

d%	Contenuto	d%	Contenuto
01–50	Vuota	89	Demone (glabrezu)
51–54	Elementale dell'aria Grande	90	Demone (succube)
55–58	Cacciatore invisibile	91	Diavolo (osyluth)
59–62	Elementale della terra Grande	92	Diavolo (barbazu)
63–66	Xorn	93	Diavolo (erinni)
67–70	Elementale del fuoco Grande	94	Diavolo (cornugon)
71–74	Salamandra	95	Agathion (avoral)
75–78	Elementale dell'acqua Grande	96	Azata (ghaele)
79–82	Xill	97	Archon (tromba)
83–86	Segugio yeth	98	Rakshasa
86	Demone (ombra)	99	Demone (balor)
87	Demone (vrock)	100	Diavolo (fossa)
88	Demone (hezrou)		

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *intrappolare l'anima;* **Costo** 85.000 mo

AMULETO ANTI-INDIVIDUAZIONE E LOCALIZZAZIONE

Aura abiurazione moderata; **LI** 8°

Slot collo; **Prezzo** 35.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo amuleto d'argento protegge chi lo indossa dallo scrutamento e dall'individuazione magica, proprio come l'incantesimo *anti-individuazione*. Nel caso in cui venga lanciato un incantesimo divinatorio sul soggetto, chi lo ha lanciato deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 19 (come se l'incantatore avesse lanciato *anti-individuazione* su di sé).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione*; **Costo** 17.500 mo

AMULETO DELL'ARMATURA NATURALE

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot collo; **Prezzo** 2.000 mo (+1), 8.000 mo (+2), 18.000 mo (+3), 32.000 mo (+4), or 50.000 mo (+5); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo amuleto, di solito fatto con le ossa o le scaglie di qualche bestia, rende più duro e resistente il corpo e la carne di chi lo indossa, conferendo un bonus di armatura naturale alla CA che può variare da +1 a +5, a seconda del tipo di amuleto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle coriacea,* il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno tre volte il bonus dell'amuleto; **Costo** 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4), 25.000 mo (+5)

AMULETO DEI PIANI

Aura evocazione forte; **LI** 15°

Slot collo; **Prezzo** 120.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo congegno sembra essere un amuleto nero di forma circolare, anche se chiunque lo esamini da vicino si renderà conto che sulla sua superficie ci sono vortici di colori scuri. Permette a chi lo indossa di utilizzare l'incantesimo *spostamento planare*. Tuttavia, questo è un oggetto difficile da controllare e chi lo usa deve effettuare una prova di Intelligenza con CD 15 affinché l'amuleto lo trasporti nel piano (e nella locazione specificata all'interno del piano) desiderato. Se il tiro fallisce, l'amuleto trasporterà il soggetto e quelli che viaggiano con lui in un luogo determinato casualmente all'interno di quel piano (risultato di 01–60 con un d%) o addirittura in un piano a caso (61–100).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; **Costo** 60.000 mo

AMULETO DEI PUGNI POTENTI

Aura invocazione debole; **LI** 5°

Slot collo; **Prezzo** 5.000 mo (+1), 20.000 mo (+2), 45.000 mo (+3), 80.000 mo (+4), 125.000 mo (+5); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo amuleto conferisce un bonus di potenziamento da +1 a +5 ai

tiri per colpire e ai danni con gli attacchi senz'armi e le armi naturali.

In alternativa, questo amuleto conferisce delle capacità speciali delle armi da mischia, sempre che queste siano applicabili agli attacchi senz'armi. Vedi Tabella 15–9 per l'elenco delle capacità. Le capacità speciali contano come bonus addizionali per determinare il valore di mercato dell'oggetto, ma non modificano i bonus di attacco o di danno. Un *amuleto dei pugni potenti* non può avere un bonus modificato (bonus di potenziamento più bonus equivalenti delle capacità speciali) maggiore di +5. Un *amuleto dei pugni potenti* non necessita di avere bonus di potenziamento +1 per conferire una capacità speciale delle armi da mischia.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *zanna magica superiore*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno tre volte il bonus dell'amuleto, più qualsiasi requisito delle capacità speciali delle armi da mischia; **Costo** 2.500 mo (+1), 10.000 mo (+2), 22.500 mo (+3), 40.000 mo (+4), 62.500 mo (+5)

ANELLI DEI PORTALI

Aura evocazione forte; **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 40.000 mo; **Peso** 0,5 kg ciascuno.

DESCRIZIONE

Vengono sempre trovati a coppie: sono due anelli di ferro, di circa 35 cm di diametro. Per essere in grado di funzionare gli anelli devono essere entro 150 km l'uno dall'altro. Quello che viene passato all'interno di un anello appare magicamente all'interno dell'altro, ed è possibile trasferire fino a 50 kg di materiale ogni giorno. (Gli oggetti che hanno attraversato gli anelli solo parzialmente non contano). Questi utili strumenti permettono di trasportare a grandi distanze oggetti, messaggi o addirittura attacchi. Un personaggio può allungare la mano per afferrare gli oggetti dall'altra parte dell'anello o anche affondare un'arma in un avversario, se lo desidera. In alternativa, un personaggio potrebbe decidere di mettere la testa all'interno di uno degli anelli per dare un'occhiata in giro. Un incantatore sarebbe anche in grado di lanciare un incantesimo attraverso gli *anelli dei portali*. Un personaggio di taglia Piccola può effettuare una prova di Artista della Fuga con CD 13 per passarci attraverso. Le creature di taglia Minuscola, Minuta e Piccolissima possono invece passarci attraverso facilmente. Ogni anello ha un "lato di ingresso" e un "lato di uscita", contrassegnati da appositi simboli.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *portale;* **Costo** 20.000 mo

APPARATO DEL GRANCHIO

Aura invocazione e trasmutazione forte; **LI** 19°

Slot —; **Prezzo** 90.000 mo; **Peso** 250 kg

DESCRIZIONE

A prima vista, un *apparato del granchio* inattivo assomiglia ad un grosso barile di ferro sigillato, abbastanza ampio da contenere due creature di taglia Media. Un esame più attento, e una prova riuscita di Percezione con CD 20, permettono di scoprire che esso nasconde una maniglia segreta che apre un portello di ingresso su uno dei due lati. Chiunque entri al suo interno troverà un pannello di comando con 10 leve (senza alcun segno distintivo) e due posti a sedere per persone di taglia Media o Piccola. Le leve permettono a chi si trova all'interno di attivare e controllare i movimenti e le azioni dell'apparato.

Leva (1d10)	Funzione della leva
1	Estendere/ritrarre le zampe e la coda
2	Aprire/chiudere l'oblò frontale
3	Aprire/chiudere gli oblò laterali
4	Estendere/ritrarre le chele e le antenne
5	Serrare le chele
6	Muoversi avanti/indietro
7	Girare a destra/a sinistra
8	Aprire/chiudere gli "occhi" con *fiamma perenne* al loro interno
9	Affiorare/immergersi in acqua
10	Aprire/chiudere portello

Azionare una leva è un'azione di round completo, e nessuna leva può essere azionata più di una volta per round. Comunque, visto che al suo interno possono entrare due personaggi, l'apparato può muoversi e attaccare nello stesso round. In acqua l'apparato mantiene la sua funzionalità fino a 270 metri di profondità. Ha al suo interno abbastanza aria per permettere ad un equipaggio di due persone di sopravvivere per 1d4+1 ore (il doppio nel caso di un solo occupante). Quando viene attivato, l'apparato assomiglia ad un crostaceo gigante.

Quando è attivo l'*apparato del granchio* ha le seguenti caratteristiche: **pf** 200; **durezza** 15; **Vel** 6 m, nuotare 6 m; **CA** 20 (–1 taglia, +11 naturale); **Att** 2 chele +12 in mischia (2d8); **BMC** +14; **DMC** 24.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti, fiamma perenne,* il creatore deve possedere 8 gradi in Conoscenze (ingegneria); **Costo** 45.000 mo

ARPA DELLO CHARME

Aura ammaliamento debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 7.500 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questa bellissima arpa intarsiata si può tenere tranquillamente con una mano, ma per usare la sua magia sono necessarie due mani. Finché viene suonata, l'*arpa dello charme* consente di intessere nella musica una *suggestione* (come l'incantesimo, tiro salvezza su Volontà con CD 14 per negare) una volta ogni 10 minuti, se chi la suona supera una prova di Intrattenere (strumenti a corda) con CD 14. Se la prova fallisce, la folla non può essere ulteriormente influenzata dall'esibizione dell'arpista per almeno 24 ore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *suggestione;* **Costo** 3.750 mo

BAGLIORE ARGENTEO

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa sostanza luccicante simile a brillantina può essere applicata ad un'arma con un'azione standard. Darà all'arma le proprietà dell'ar-

gento alchemico per 1 ora, rimpiazzando le proprietà di qualsiasi altro materiale speciale di cui possa essere fatta. Una boccetta coprirà una singola arma da mischia o 20 munizioni.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi; **Costo** 125 mo

BALSAMO DELLA PIETRA

Aura abiurazione e trasmutazione forte; **LI** 13°

Slot —; **Prezzo** 4.000 mo per 30 gr; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo unguento ha due utilizzi principali. Se ne vengono applicati 30 grammi sulla pelle di una creatura pietrificata, la fa ritornare di carne (come l'incantesimo *pietra in carne*). Se ne vengono applicati 30 grammi invece sulla pelle di una creatura non pietrificata, la protegge come l'incantesimo *pelle di pietra*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle di pietra, pietra in carne;* **Costo** 2.000 mo

BALSAMO DELLA SCIVOLOSITÀ

Aura evocazione moderata; **LI** 6°

Slot —; **Prezzo** 1.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa sostanza aggiunge bonus di competenza +20 a tutte le prove di Artista della Fuga e di manovre in combattimento effettuate per liberarsi dalla lotta. Il balsamo conferisce anche bonus di competenza +10 alla DMC per evitare di essere afferrati in caso di tentativo di lotta. Inoltre, eventuali ostruzioni come le ragnatele (magiche e non) non hanno alcun effetto su chi si è cosparso del balsamo, così come corde magiche e altri strumenti simili. Se viene versato sul pavimento o sugli scalini, la superficie deve essere considerata sotto l'effetto di un incantesimo di *unto* a durata prolungata. Il balsamo svanisce da solo dopo 8 ore, oppure può essere ripulito con una soluzione contenente alcol (come del vino). Il *balsamo della scivolosità* è necessario per rivestire l'interno di un contenitore destinato ad ospitare della *colla meravigliosa*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *unto;* **Costo** 500 mo

BARCA PIEGHEVOLE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 6°

Slot —; **Prezzo** 7.200 mo; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Una *barca pieghevole* inattiva non sembra altro che una piccola scatola di legno, lunga circa 30 centimetri, larga 15 e profonda altrettanto, che

può essere usata per contenere oggetti come qualunque altra scatola. Ma quando viene pronunciata la parola di comando, la scatola si apre fino a diventare una barca della lunghezza di 3 metri per 120 cm di larghezza e 60 cm di profondità. Una seconda parola di comando le permette di diventare una nave della lunghezza di 7,2 metri, larga 240 cm e profonda 180 cm. La *barca pieghevole* non si può aprire se non c'è spazio sufficiente a contenere le dimensioni della barca in questione. Qualunque oggetto si trovasse in precedenza al suo interno si troverà all'interno della barca o nave.

Nella sua forma più piccola, la barca ha al suo interno un paio di remi, un'ancora, un albero e una vela. Nell'altra versione ha un piccolo ponte, due file di panche per i rematori, cinque paia di remi, un timone, un'ancora, una cabina di ponte e un albero con una vela quadrata. La barca può contenere 4 passeggeri, mentre la nave è in grado di portarne 15 senza problemi.

Una terza parola di comando trasformerà la barca o la nave di nuovo in una scatola, ma solo se non è occupata da nessuno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*, il creatore deve avere 2 gradi in Artigianato (costruire imbarcazioni); **Costo** 3.600 mo

BIGLIA DI FORZA

Aura invocazione moderata; **LI** 10°

Slot —; **Prezzo** 3.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa piccola sfera sembra essere una perla opaca. Una *biglia di forza* può essere scagliata fino a 18 metri senza penalità di gittata. Se impatta con forza, produce un'esplosione che infligge 5d6 danni di forza a tutte le creature entro un raggio di 3 metri. Una volta scagliata, essa funziona come l'incantesimo *sfera elastica* (tiro salvezza su Riflessi con CD 16 per negare) con un raggio di 3 metri e una durata di 10 minuti. Chi fallisce viene intrappolato in un globo di forza scintillante, a meno che non sia troppo grande per entrarci. La sfera detiene la vittima fino al termine della durata dell'incantesimo. La sfera è immune a qualsiasi tipo di danno eccetto una *verga della cancellazione*, una *verga della negazione*, *disintegrazione* o un *dissolvi magie* mirato. Questi effetti distruggono la sfera senza danneggiare chi si trova al suo interno. Nulla può passare attraverso la sfera, dall'interno o dall'esterno, sebbene la vittima possa respirare normalmente. La vittima può anche agitarsi, ma il globo non può essere spostato fisicamente dalle persone all'esterno o da chi si muove al suo interno. L'esplosione consuma definitivamente la perla, rendendola a tutti gli effetti un oggetto ad uso singolo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *sfera elastica*; **Costo** 1.500 mo

BORSA CONSERVANTE

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot —; **Prezzo** vedi sotto; **Peso** vedi sotto

DESCRIZIONE

A prima vista sembra essere un comune sacco di tela di 60 × 120 cm. In realtà, la *borsa conservante* contiene uno spazio non-dimensionale: all'interno è più grande che all'esterno. A prescindere da cosa venga messo al suo interno, pesa sempre allo stesso modo. Il peso massimo e i limiti di peso e volume del contenuto dipendono dal tipo di borsa, come mostrato nella tabella che segue.

Borsa	Peso borsa	Limite di peso del contenuto	Limite di volume del contenuto	Prezzo di mercato
Tipo I	7,5 kg	125 kg	810 dm³	2.500 mo
Tipo II	12,5 kg	250 kg	1.890 dm³	5.000 mo
Tipo III	17,5 kg	500 kg	4.050 dm³	7.400 mo
Tipo IV	30 kg	750 kg	6.750 dm³	10.000 mo

Se la *borsa conservante* viene sovraccaricata o bucata da oggetti appuntiti (dall'interno o dall'esterno), si rompe immediatamente e diventa inutilizzabile. Tutto il suo contenuto è perso per sempre. Se una *borsa conservante* viene rivoltata, il suo contenuto cade fuori, intatto, ma la borsa dovrà essere rivoltata di nuovo prima di poter essere usata ancora. Se all'interno della borsa vengono poste delle creature viventi, queste saranno in grado di sopravvivere per un massimo di 10 minuti, dopodiché soffocheranno. Trovare un oggetto specifico all'interno di una *borsa conservante* è un'azione di movimento, a meno che la borsa non contenga più materiale di un normale zaino, nel qual caso richiede un'azione di round completo. Gli oggetti magici riposti all'interno di una *borsa conservante* non conferiscono alcun beneficio al possessore della borsa.

Se una *borsa conservante* viene posta all'interno di un *buco portatile*, si crea nello spazio una frattura che porta al Piano Astrale: la borsa e il buco vengono risucchiati nel vuoto, persi per sempre. Se un *buco portatile* viene posto all'interno di una *borsa conservante* si apre un portale che conduce al Piano Astrale: il buco, la borsa e qualunque creatura entro un raggio di 3 metri vengono risucchiati al suo interno, distruggendo nel processo il *buco portatile* e la *borsa conservante*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto*; **Costo** 1.250 mo (tipo I), 2.500 mo (tipo II), 3.700 mo (tipo III), 5.000 mo (tipo IV)

BORSA DEGLI ANIMALI

Aura evocazione debole (grigia o ruggine) o moderata (marrone); **LI** 3° (grigia), 5° (ruggine), 9° (marrone)

Slot —; **Prezzo** 3.400 mo (grigia); 8.500 mo (ruggine); 16.000 mo (marrone)

DESCRIZIONE

Questo piccolo sacchetto sembra vuoto e perfettamente normale. Tuttavia, chiunque infili la mano al suo interno avverte la presenza di una piccola palla di pelo. Se la palla viene rimossa e scagliata ad una distanza di 6 metri, si trasforma in un animale che obbedisce al personaggio che lo ha estratto dalla borsa per 10 minuti (oppure finché verrà ucciso, o gli verrà ordinato di tornare dentro la borsa), dopodiché scompare. Può eseguire qualsiasi tipo di comando descritto nell'abilità Addestrare Animali.

Ciascun tipo di borsa produce una serie differente di animali. Utilizzare la tabella per determinare quali animali potranno essere estratti.

Il cavallo da guerra pesante compare con finimenti e accetta il personaggio che l'ha estratto dalla borsa come proprio cavaliere.

L'animale estratto è sempre determinato casualmente e ne può esistere solo uno alla volta. Dalla borsa può venire estratto un massimo

di 10 animali ogni settimana, ma non più di due al giorno. Le statistiche per ciascun animale si trovano in *Pathfinder GdR Bestiario*.

Borsa grigia		Borsa marrone		Borsa ruggine	
d%	Animale	d%	Animale	d%	Animale
01–30	Pipistrello	01–30	Orso grigio	01–30	Ghiottone
31–60	Topo	31–60	Leone	31–60	Lupo
61–75	Gatto	61–85	Cavallo pesante	61–80	Cinghiale
76–90	Donnola	81–90	Tigre	86–100	Leopardo
91–100	Cane da galoppo	91–100	Rinoceronte		

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale II* (grigia), *evoca alleato naturale III* (ruggine), o *evoca alleato naturale V* (marrone); **Costo** 1.700 mo (grigia); 4.250 mo (ruggine); 8.000 mo (marrone)

BOTTIGLIA D'ARIA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot —; **Prezzo** 7.250 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto sembra una normale bottiglia di vetro con un tappo. Quando viene portata all'interno di un ambiente privo di aria è in grado di mantenere l'aria al suo interno rinnovandola costantemente. Questo vuol dire che è possibile prendere aria dalla bottiglia per respirare. La bottiglia in questione può essere anche condivisa tra più personaggi. Prendere aria è considerata un'azione standard, ma il personaggio potrà poi agire finché riuscirà a trattenere il fiato.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua*; **Costo** 3.625 mo

BRACCIALETTO DELL'AMICIZIA

Aura evocazione forte; **LI** 15°

Slot polsi; **Prezzo** 19.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo braccialetto magico d'argento ha quattro ciondoli al momento della creazione. Il possessore può designare una persona a lui conosciuta legandola cosi ad uno di questi ciondoli. (Questo vincolo richiede un'azione standard, ma una volta creato dura per sempre o finché non viene cambiato). Quando si afferra uno dei ciondoli e si pronuncia il nome della persona ad esso legata, quella persona viene trasportata nel luogo in cui si trova il braccialetto (un'azione standard) con tutto il suo equipaggiamento, ammesso che essa e la persona che la sta richiamando si trovino sullo stesso piano. I personaggi legati sanno chi li sta chiamando, e il *braccialetto dell'amicizia* funziona solo sui viaggiatori consenzienti. Una volta che un ciondolo è stato attivato scompare. I ciondoli separati dal braccialetto sono privi di valore. Un braccialetto rinvenuto con meno di quattro ciondoli, vale il 25% in meno per ogni ciondolo mancante.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *rifugio*; **Costo** 9.500 mo

BRACCIALI DELL'ARCIERE INFERIORI

Aura trasmutazione debole; **LI** 4°

Slot polsi; **Prezzo** 5.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi bracciali a prima vista sembrano dei semplici indumenti protettivi. Invece rendono chi li indossa capace di usare qualunque arco (balestre escluse) come se fosse competente nel suo utilizzo. Se il personaggio in questione è già competente nell'uso di un certo tipo di arco, guadagna bonus di competenza +1 ai tiri per colpire con quello specifico tipo di arco. Entrambi i bracciali devono essere indossati affinché questo effetto magico funzioni.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere competente nell'arco corto o nell'arco lungo; **Costo** 2.500 mo

BRACCIALI DELL'ARCIERE SUPERIORI

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot polsi; **Prezzo** 25.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi bracciali funzionano come dei *bracciali dell'arciere inferiori* ma forniscono bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e bonus di competenza +1 ai danni inflitti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere competente nell'arco corto o nell'arco lungo; **Costo** 12.500 mo

BRACCIALI DELL'ARMATURA

Aura evocazione moderata; **LI** 7°

Slot polso; **Prezzo** 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4), 25.000 mo (+5), 36.000 mo (+6), 49.000 mo (+7), 64.000 mo (+8); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi oggetti hanno l'aspetto di protezioni per i polsi e per gli avambracci. Circondano chi li indossa con un campo di forza invisibile ma tangibile, conferendogli bonus di armatura che varia da +1 a +8, come se stesse indossando un'armatura. Entrambi i bracciali devono essere indossati affinché questo effetto magico funzioni.

In alternativa, i *bracciali dell'armatura* possono essere incantati con capacità speciali delle armature. Vedi Tabella 15–4 per l'elenco delle capacità. Le capacità speciali contano come bonus addizionali per determinare il valore di mercato dell'oggetto, ma non modificano la CA. I *bracciali dell'armatura* non possono avere un bonus modificato (bonus di potenziamento più bonus equivalenti delle capacità speciali delle armature) maggiore di +8. I *bracciali dell'armatura* devono avere almeno bonus di potenziamento +1 per conferire una capacità speciale delle armature.

I *bracciali dell'armatura* non possono avere nessuna capacità speciale delle armature che aggiunge un ammontare fisso in mo al costo. I *bracciali dell'armatura* e le armature normali non si cumulano. Se una creatura riceve un bonus di armatura maggiore da un'altra fonte, i *bracciali dell'armatura* cessano di funzionare e non conferiscono più il loro bonus di armatura o le loro capacità speciali delle armature. Se

Spazi Extradimensionali

Alcuni incantesimi ed oggetti magici usano gli spazi extradimensionali, come *trucco della corda*, una *borsa conservante*, uno *zainetto pratico* e un *buco portatile*. Questi incantesimi ed oggetti magici creano uno spazio minuscolo che non esiste in alcuna dimensione. Tali oggetti non funzionano però all'interno di un altro spazio extradimensionale. Se messi dentro tale spazio, cessano di funzionare finchè non ne vengono rimossi. Ad esempio, se una *borsa conservante* è posta all'interno dello spazio di *trucco della corda*, il contenuto della borsa è inaccessibile finchè non viene portata fuori da quello spazio. L'unica eccezione è quando una *borsa conservante* ed un *buco portatile* interagiscono, formando uno strappo che conduce al piano Astrale, come indicato nelle loro descrizioni.

i *bracciali dell'armatura* conferiscono un bonus di armatura maggiore, l'altra fonte di armatura cessa di funzionare.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno il doppio del bonus posto sui bracciali, più ogni requisito delle capacità speciali delle armature; **Costo** 500 mo (+1), 2.000 mo (+2), 4.500 mo (+3), 8.000 mo (+4), 12.500 mo (+5), 18.000 mo (+6), 24.500 mo (+7), 32.000 mo (+8)

BUCO PORTATILE

Aura evocazione forte; **LI** 12°

Slot —; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un *buco portatile* sembra un disco di stoffa nera tessuto con la tela di un ragno-fase intrecciata con fili di etere e raggi di luce stellare. Quando viene aperto, un *buco portatile* è largo 180 cm, ma può essere ripiegato su se stesso fino a raggiungere le dimensioni di un fazzoletto. Quando viene posto su una superficie, crea su di essa uno spazio extradimensionale di 3 metri di profondità. Questo buco può essere chiuso dall'esterno o dall'interno semplicemente sollevando i lembi di stoffa e ripiegandoli su se stessi. In questo modo l'entrata svanisce, ma qualunque cosa fosse già al suo interno rimane dov'è.

L'unica aria all'interno del buco è quella che entra quando viene aperto. Contiene abbastanza aria perché al suo interno possa sopravvivere una creatura di taglia Media o due creature di taglia Piccola per 10 minuti. La stoffa non si appesantisce, anche se al suo interno è stata riempita.

Ogni *buco portatile* si apre su uno specifico spazio extradimensionale. Se all'interno di un *buco portatile* viene posta una *borsa conservante*, si apre uno strappo che conduce al Piano Astrale. Entrambi gli oggetti vengono risucchiati nel vuoto e persi per sempre. Se invece viene posto un *buco portatile* dentro una *borsa conservante*, si apre un portale per il Piano Astrale. Il buco, la borsa e tutte le creature nel raggio di 3 metri vengono risucchiate all'interno, e gli oggetti si distruggono.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare;* **Costo** 10.000 mo

CAMPANA DELL'APERTURA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 11°

Slot —; **Prezzo** 3.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Una *campana dell'apertura* è un tubo cavo di mithral della lunghezza di circa 30 centimetri. Quando viene colpita, emette delle vibrazioni magiche che aprono immediatamente serrature, coperchi, porte, battenti e portali. L'oggetto funziona anche con sbarre, catene, manette, chiavistelli normali e così via. La *campana dell'apertura* può dissolvere automaticamente l'incantesimo *blocca porte* o una *serratura arcana* lanciata da un mago di livello inferiore al 15°.

La campana deve essere puntata verso l'oggetto o la porta che devono essere aperti (la cui presenza deve essere conosciuta e visibile a chi la usa). Quando la campana viene colpita emette una nota acuta. Chi suona la campana deve effettuare una prova di livello dell'incantatore contro la serratura o il legame, usando il livello dell'incantatore della campana (11°). La CD della prova è pari alla CD di Disattivare Congegni per aprire serrature o legami. Ogni volta che la campana risuona viene aperto un tipo di chiusura, quindi se un forziere è incatenato, ha una serratura, un lucchetto ed è sotto l'effetto dell'incantesimo *serratura arcana* sono necessari quattro utilizzi della *campana dell'apertura* perché si apra. Un incantesimo *silenzio* nega il potere della campana. Una campana nuova può essere usata fino ad un massimo di 10 volte prima che si rompa diventando inutilizzabile.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scassinare*; **Costo** 1.500 mo

CAMPANA DELL'INTERRUZIONE

Aura invocazione moderata; **LI** 7°

Slot —; **Prezzo** 16.800 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo strumento può essere colpito solo una volta ogni 10 minuti, e la sua nota dura per 3 minuti. Mentre continua a risuonare, entro un raggio di 9 metri non può essere lanciato alcun incantesimo che richieda una componente verbale, a meno che l'incantatore non superi una prova di concentrazione (CD 15 + livello dell'incantesimo).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *grido*; **Costo** 8.400 mo

CANDELA DELL'INVOCAZIONE

Aura evocazione forte; **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 8.400 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Ognuna di queste candele è dedicata ad uno dei nove allineamenti. Accendere la candela crea un'aura favorevole per l'individuo che lo fa, purché l'allineamento della candela sia corrispondente al suo. I personaggi entro 9 metri dello stesso allineamento della candela aggiungono bonus morale +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Un chierico il cui allineamento sia lo stesso della candela può agire come se fosse di due livelli superiore per quanto riguarda l'assegnazione degli incantesimi giornalieri, se accende la candela prima o durante la loro preparazione. Può anche lanciare incantesimi che normalmente gli sono preclusi come se fosse di livello superiore, ma solo fino a quando la

candela continua a bruciare. Con alcune eccezioni (vedi sotto), la candela brucia per 4 ore. È possibile spegnerla semplicemente soffiandoci sopra, e in genere chi la utilizza la tiene all'interno di una lanterna per proteggerla dalle correnti improvvise e da altre cose del genere, anche perché questo non interferisce in alcun modo con le sue proprietà magiche.

In aggiunta, accendere la candela permette anche al suo possessore di lanciare l'incantesimo *portale*, e la creatura che gli risponde è dell'allineamento della candela accesa, che viene completamente consumata nel processo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *portale,* il creatore deve essere dello stesso allineamento della candela creata; **Costo** 4.200 mo

CANDELA DELLA VERITÀ

Aura ammaliamento debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Quando viene accesa, questa candela bianca ha gli stessi effetti dell'incantesimo *zona di verità* (tiro salvezza su Volontà con CD 13 per negare) in un raggio di 1,5 metri centrato su di essa. L'effetto dura 1 ora, man mano che la candela si consuma. Se viene spenta prima del tempo, i suoi effetti svaniscono e la candela va sprecata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *zona di verità*; **Costo** 1.250 mo

CAPPA DEL SALTIMBANCO

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot spalle; **Prezzo** 10.080 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

A comando, questa cappa rosso e oro permette a chi la indossa di usare l'incantesimo *porta dimensionale* una volta al giorno. Quando chi la indossa svanisce lascia dietro di sé una nube di fumo, e appare allo stesso modo una volta arrivato a destinazione.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *porta dimensionale*; **Costo** 5.400 mo

CAPPELLO DEL CAMUFFAMENTO

Aura illusione debole; **LI** 1°

Slot testa; **Prezzo** 1.800 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo cappello in apparenza normale permette a chi lo indossa di modificare il suo aspetto come per l'incantesimo *camuffare se stesso*. Il cappello stesso può essere trasformato in vari modi come parte del travestimento, in un pettine, un nastro, una fascia, un berretto, una cuffia, un velo, un elmo e via dicendo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso;* **Costo** 900 mo

CARAFFA DELL'ACQUA ETERNA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot —; **Prezzo** 9.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Se viene rimosso il tappo di questa bottiglia dall'aspetto apparentemente ordinario e viene pronunciata una parola di comando, ne fuoriesce un flusso d'acqua dolce o salata. A seconda della parola di comando usata è possibile determinare il tipo, il volume e la velocità dell'acqua.

- "Flusso": fuoriescono 4,5 litri per round.
- "Fontana": un getto d'acqua lungo 1,5 metri a 22,5 litri per round.
- "Geyser": un getto d'acqua lungo 6 metri e largo 30 cm a 135 litri per round.

Il geyser ha un notevole effetto di rinculo su chi tiene l'ampolla e richiede una prova di Forza con CD 12 per evitare di essere buttati a terra. La forza del geyser infligge 1d4 danni ma può colpire un solo bersaglio per round, anche se chi lo usa può dirigere il raggio d'acqua senza bisogno di effettuare attacchi per colpire il bersaglio dato che il flusso costante del geyser permette ampie opportunità di mira.

Le creature del sottotipo fuoco subiscono 2d4 danni per round dal geyser invece che 1d4. Per fermare il flusso deve essere di nuovo pronunciata la parola di comando.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare acqua*; **Costo** 4.500 mo

CINTURA DEL VIGORE

Aura trasmutazione moderata; LI 8°

Slot cintura; **Peso** 0,5 kg; **Prezzo** 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6)

DESCRIZIONE

La fibbia dorata di questa cintura raffigura un orso. La cintura conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a Costituzione. Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la cintura è indossata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza dell'orso*; **Costo** 2.000 mo (+2), 8.000 mo (+4), 18.000 mo (+6)

CINTURA DELL'AGILITÀ

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot cintura; **Peso** 0,5 kg; **Prezzo** 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6)

DESCRIZIONE

La fibbia argenta di questa cintura raffigura una tigre. La cintura conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a Destrezza. Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la cintura è indossata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia del gatto*; **Costo** 2.000 mo (+2), 8.000 mo (+4), 18.000 mo (+6)

CINTURA DELLA FORZA DEL GIGANTE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot cintura; **Peso** 0,5 kg; **Prezzo** 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6)

DESCRIZIONE

Questa ampia cintura è fatta di pelle rinforzata con bande di ferro. La cintura conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a Forza.

Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la cintura è indossata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro*; **Costo** 2.000 mo (+2), 8.000 mo (+4), 18.000 mo (+6)

CINTURA DELLA PERFEZIONE FISICA

Aura trasmutazione forte; **LI** 16°

Slot cintura; **Peso** 0,5 kg; **Prezzo** 16.000 mo (+2), 64.000 mo (+4), 144.000 mo (+6)

DESCRIZIONE

La grossa fibbia di platino di questa cintura raffigura un titano. La cintura conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a tutte le caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione).

Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la cintura è indossata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia del gatto, forza del toro, resistenza dell'orso*; **Costo** 8.000 mo (+2), 32.000 mo (+4), 77.000 mo (+6)

CINTURA DELLA POTENZA FISICA

Aura trasmutazione forte; **LI** 12°

Slot cintura; **Peso** 0,5 kg; **Prezzo** 10.000 mo (+2), 40.000 mo (+4), 90.000 mo (+6)

DESCRIZIONE

La grossa fibbia di acciaio di questa cintura raffigura un gigante. La cintura conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a due caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione).

Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la cintura è indossata. I bonus sono scelti quando la cintura è creata e non possono essere cambiati.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro, resistenza dell'orso*, e/o *grazia del gatto*; **Costo** 5.000 mo (+2), 20.000 mo (+4), 45.000 mo (+6)

CINTURA NANICA

Aura divinazione forte; **LI** 12°

Slot cintura; **Prezzo** 14.900 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa cintura dona a chi la indossa bonus di competenza + 4 a tutte le prove di Carisma e a tutte le prove di abilità basate sul Carisma quando deve trattare con dei nani, bonus di competenza +2 agli stessi tiri se invece deve trattare con degli gnomi o degli halfling e penalità di competenza –2 alle stesse prove quando deve trattare con chiunque altro. Chi la indossa può parlare, capire e leggere il Nanico. Se non è un nano, guadagna scurovisione fino a 18 metri, la capacità nanica di esperto minatore, bonus di potenziamento +2 a Costituzione e bonus di resistenza +2 contro incantesimi, veleni ed effetti magici.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *linguaggi*, il creatore deve essere un nano; **Costo** 7.450 mo

COLLA MERAVIGLIOSA

Aura trasmutazione forte; **LI** 20°

Slot —; **Prezzo** 2.400 mo (per 30 grammi); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa chiara sostanza ambrata è densa e vischiosa. A causa delle sue particolari proprietà, può essere solo contenuta in un'ampolla il cui interno è stato cosparso con 30 grammi di *balsamo della scivolosità* e ogni volta che il collante viene versato dall'ampolla è necessario aggiungere una nuova applicazione di *balsamo della scivolosità* entro 1 round per evitare che aderisca al lato del contenitore. Un'ampolla di *colla meravigliosa*, quando viene trovata, contiene una quantità variabile di materiale da 30 a 210 grammi (1d8–1 × 30 grammi, con un minimo di 30 grammi), poiché gli ultimi 30 grammi di spazio all'interno del contenitore sono occupati dal *balsamo della scivolosità*. 30 grammi di questo collante sono in grado di coprire una superficie quadrata con lato di 30 cm, unendo definitivamente due materiali con una forza di coesione impressionante. La colla ha bisogno di 1 round per fare effetto. Se i due oggetti vengono separati (un'azione di movimento) prima che la colla abbia modo di solidificarsi, quell'applicazione di colla perde la sua efficacia. Se invece le viene permesso di solidificarsi, ulteriori tentativi di separare i due oggetti risultano necessariamente nella rottura di uno o dell'altro, a meno che sul punto in cui la colla ha fatto effetto non venga applicato del *solvente universale*. (La *colla meravigliosa* può essere dissolta dal *solvente universale*).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *rendere integro*; **Costo** 1.200 mo

COLLANA DELL'ADATTAMENTO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot collo; **Prezzo** 9.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa collana consiste in una catena pesante con un medaglione di platino. Il potere magico della collana avvolge chi la indossa in una zona d'aria pura, rendendolo immune a tutti i gas e vapori (come *nube mortale* e *nube maleodorante*, oltre ai veleni inalati) e permettendogli di respirare, perfino sott'acqua o nel vuoto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *alterare se stesso*; **Costo** 4.500 mo

COLLANA DELLA PREGHIERA

Aura debole, moderata o forte (molte scuole); **LI** 1° (*benedizione*), 5° (*guarigione*), 7° (*punizione*), 9° (*karma*), 11° (*vento*), 17° (*evocazione*)

Slot —; **Prezzo** 9.600 mo (minore), 45.800 mo (standard), 95.800 mo (superiore); **Peso** 0,25 kg

Collana delle Palle di Fuoco

Collana	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Prezzo di mercato
Tipo I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1.650 mo
Tipo II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2.700 mo
Tipo III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4.350 mo
Tipo IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5.400 mo
Tipo V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5.850 mo
Tipo VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8.100 mo
Tipo VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8.700 mo

DESCRIZIONE

Una collana di questo tipo sembra un semplice rosario fino a che chi le porta con sè non lancia un incantesimo divino. Una volta che si verifica questo evento, il proprietario apprende i poteri della *collana della preghiera* e come attivarli. Ogni rosario è composto da due o più perle speciali, ognuna con poteri magici diversi descritti di seguito.

Tipo di perla speciale	Capacità della perla speciale
Perla della benedizione	Chi la indossa può lanciare *benedizione.*
Perla dell'evocazione	Convoca una potente creatura dell'allineamento appropriato dai Piani Esterni (angelo, diavolo ecc.) per aiutare chi la indossa per un giorno. (Se chi la indossa impiega questa *perla* per evocare l'emissario di una divinità per motivi frivoli, la divinità gli toglierà tutti gli oggetti e gli lancerà una *costrizione* come punizione).
Perla della guarigione	Chi la indossa può lanciare a scelta *cura ferite gravi, rimuovi cecità/ sordità,* o *rimuovi malattia.*
Perla del karma	Chi la indossa può lanciare incantesimi a livello dell'incantatore +4.
Perla della punizione	Chi la indossa può lanciare *martello del caos, punizione sacra, ira dell'ordine,* o *influenza sacrilega* (tiro salvezza su Volontà con CD 17 parziale).
Perla del vento	Chi la indossa può lanciare *camminare nel vento.*

Una *collana della preghiera minore* ha una *perla della benedizione* e una *perla della guarigione*. Una *collana della preghiera* ha una *perla della guarigione*, una *perla del karma,* e una *perla della punizione.* Una *collana della preghiera superiore* ha una *perla della guarigione*, una *perla del karma*, una *perla dell'evocazione*, e una *perla del vento*.

Le perle speciali possono essere usate una volta al giorno, ad eccezione della *perla dell'evocazione* che può essere usata solo una volta e poi perde i suoi poteri magici. Le *perle della benedizione, della punizione e del vento* funzionano come oggetti ad attivazione di incantesimo; le *perle del karma* e *dell'evocazione* possono essere attivate da qualsiasi personaggio in grado di lanciare incantesimi divini. Non occorre mettere o indossare la *collana della preghiera* in nessun punto particolare, basta averla con sé.

Se la perla speciale viene tolta dalla collana, perde il suo potere magico. Ridurre il prezzo di una *collana della preghiera* che ha perso una o più perle in questo modo: *perla della benedizione* –600 mo, *perla della guarigione* –9.000 mo, *perla del karma* –20.000 mo, *perla della punizione* –16.800 mo, *perla dell'evocazione* –20.000 mo, *perla del vento* –46.800 mo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi e uno dei seguenti incantesimi per perla, come appropriato: *benedizione (benedizione); cura ferite gravi, rimuovi cecità/sordità* o *rimuovi malattia (guarigione); giusto potere (karma); portale (evocazione); influenza sacrilega, ira dell'ordine, martello del caos o punizione sacra (punizione), camminare nel vento (vento);* **Costo** 4.800 mo (minore), 22.900 mo (standard), 47.900 mo (superiore)

COLLANA DELLE PALLE DI FUOCO

Aura invocazione moderata; **LI** 10°

Slot collo (non occupa slot); **Prezzo** 1.650 mo (tipo I), 2.700 mo (tipo II), 4.350 mo (tipo III), 5.400 mo (tipo IV), 5.850 mo (tipo V), 8.100 mo (tipo VI), 8.700 mo (tipo VII); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

A prima vista questo oggetto sembra un insieme di biglie su un filo, legate all'estremità per formare una collana. (Non conta come oggetto indossato intorno al collo ai fini di determinare quali degli oggetti magici indossati dal personaggio siano efficaci). Se un personaggio lo prende in mano, comunque, tutti potranno vedere la collana per ciò che realmente è: una catena d'oro da cui pendono diverse sfere dorate. Le sfere possono essere staccate da chi la indossa (e solo da chi la indossa) per essere scagliate fino a 21 metri di distanza. Quando una sfera arriva al termine della sua traiettoria, esplode in una *palla di fuoco* (tiro salvezza su Riflessi con CD 14 per dimezzare).

Le sfere hanno potenza diversa, andando da quelle che infliggono 2d6 danni da fuoco a quelle che ne infliggono 10d6. Il prezzo di mercato di una sfera è 150 mo per ogni dado di danno che infligge.

Ogni collana contiene una combinazione di sfere di varia potenza. Nella tabella sopra sono date alcune combinazioni tradizionali da I a VII.

Se la collana viene portata da un personaggio che fallisce un tiro salvezza contro un attacco di fuoco magico, anche l'oggetto deve effettuare un tiro salvezza (con bonus +7 al tiro salvezza) o tutte le sfere rimanenti esploderanno all'unisono, con effetti devastanti sul personaggio.

Corno del Valhalla

d%	Tipo di corno	Barbari evocati	Prerequisiti
01–40	Argento	2d4+2, 2° livello	Nessuno
41–75	Ottone	2d4+1, 3° livello	Incantatore di 1° livello
76–90	Bronzo	2d4, 4° livello	Competenza in tutte le armi da guerra o il privilegio di classe esibizione bardica
91–100	Ferro	1d4+1, 5° livello	Competenza in tutte le armi da guerrao il privilegio di classe esibizione bardica

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *palla di fuoco;* **Costo** 825 mo (tipo I), 1.350 mo (tipo II), 2.175 mo (tipo III), 2.700 mo (tipo IV), 2.925 mo (tipo V), 4.050 mo (tipo VI), 4.350 mo (tipo VII)

CORDA PER INTRALCIARE

Aura trasmutazione forte; **LI** 12°

Slot —; **Prezzo** 21.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Una *corda per intralciare* sembra una comune corda di canapa lunga circa 9 metri. A comando, la corda scatta in avanti di 6 metri o in alto di 3 metri per intralciare una vittima. Una vittima intralciata può liberarsi con una prova di Forza con CD 20 o una prova di Artista della Fuga con CD 20. La corda ha CA 22, 12 punti ferita, durezza 10 e anche riduzione del danno 5/tagliente. Eventuali danni si riparano da soli alla velocità di 1 danno ogni 5 minuti, ma se una *corda per intralciare* viene tagliata (perde cioè tutti i suoi 12 punti ferita), è distrutta.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare corde, animare oggetti o intralciare;* **Costo** 10.500 mo

CORDA PER SCALARE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 3.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Una *corda per scalare* è lunga 18 metri e spessa come una bacchetta, ma in grado di reggere 1.500 kg. A comando, la corda scorre in avanti, indietro, verso l'alto o verso il basso alla velocità di 3 metri per round, fissandosi ad un luogo sicuro designato dal suo possessore. Allo stesso modo può snodarsi e tornare da lui.

È possibile comandare ad una *corda per scalare* di annodarsi o di snodarsi. Questo fa apparire molti nodi di grosse dimensioni alla distanza di 30 cm l'uno dall'altro lungo la corda. Far annodare la corda diminuisce la sua lunghezza riducendola a 15 metri, ma tutte le CD delle prove di Scalare sono ridotte di 10 se viene usata in questo modo. Per evocare le proprietà magiche della corda, è necessario tenere in mano uno dei suoi capi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare corde;* **Costo** 1.500 mo

CORNO DEL BENE/DEL MALE

Aura abiurazione moderata; **LI** 6°

Slot —; **Prezzo** 6.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo corno si adatta al suo possessore, producendo un effetto buono o malvagio a seconda del suo allineamento. Se il possessore non è né buono né malvagio, il corno non avrà alcun potere. Se si è di allineamento buono, soffiare all'interno del corno ha lo stesso effetto di un *cerchio magico contro il male,* mentre se si è malvagi l'effetto di un *cerchio magico contro il bene.* In ogni caso, questa interdizione dura per 1 ora. Il corno può essere suonato una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il bene, cerchio magico contro il male;* **Costo** 3.250 mo

CORNO DEL VALHALLA

Aura evocazione forte; **LI** 13°

Slot —; **Prezzo** 50.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo strumento magico è disponibile in quattro versioni. Sembra un normale corno fino a quando qualcuno non pronuncia la sua parola di comando e soffia al suo interno. A questo punto il corno evoca un gruppo di barbari umani che combattono per il personaggio che li ha evocati. Il corno può essere suonato solo una volta ogni 7 giorni. Tirare un d% per vedere quale tipo di corno è stato trovato. Questo fattore determina che tipo di barbari venga evocato e quale prerequisito sia necessario per usare il corno. Qualunque personaggio usi un *corno del Valhalla* senza i necessari prerequisiti verrà attaccato dagli stessi barbari che ha evocato.

I barbari evocati sono costrutti, non persone reali (anche se sembrano esserlo), e giungono con a disposizione l'equipaggiamento di partenza del barbaro. Essi attaccano senza tregua qualunque bersaglio venga loro indicato dal possessore del corno fino a quando una delle due parti non venga sconfitta o sia passata un'ora, a seconda di ciò che accade prima.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI;* **Costo** 25.000 mo

CORNO DELLA DISTRUZIONE

Aura invocazione moderata; **LI** 7°

Slot —; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo corno sembra all'apparenza perfettamente comune. Può essere suonato come un corno normale, ma se viene pronunciata la parola di comando e poi lo strumento viene suonato, infligge 5d6 danni sonori alle creature che si trovano in un cono di 12 metri e le fa rimanere sorde per 2d6 round (tiro salvezza su Tempra con CD 16 per dimezzare

e negare l'effetto di sordità). Gli oggetti e le creature cristalline subiscono 7d6 danni sonori senza diritto al tiro salvezza, a meno che non siano custoditi, indossati o trasportati da una creatura (tiro salvezza su Volontà con CD 16 per negare).

Se le capacità magiche del *corno della distruzione* vengono usate più di una volta al giorno, c'è una probabilità del 20% cumulativa con ogni uso addizionale che esploda, infliggendo 10d6 danni alla persona che lo sta suonando.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *grido;* **Costo** 10.000 mo

CORNO DELLA DISTRUZIONE SUPERIORE

Aura invocazione forte; **LI** 16°

Slot —; **Prezzo** 70.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo corno funziona come un *corno della distruzione*, ma infligge 10d6 danni sonori, stordisce le creature per 1 round e le rende sorde per 4d6 round (tiro salvezza su Tempra con CD 19 per dimezza e negare lo stordimento e la sordità). Gli oggetti cristallini subiscono 16d6 danni sonori come indicato nel *corno della distruzione*. Un *corno della distruzione superiore* ha anche una probabilità cumulativa del 20% di esplodere per ogni utilizzo addizionale al giorno oltre al primo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *grido superiore;* **Costo** 35.000 mo

CORNO DELLA NEBBIA

Aura evocazione debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 2.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo piccolo corno permette al suo possessore di creare una fitta coltre di nebbia simile a quella che si genera quando viene lanciato l'incantesimo *foschia occultante*. La nebbia copre un quadrato di 3 metri di lato vicino all'utilizzatore del corno ogni round che il personaggio continua a soffiare nel corno. Le nubi di nebbia coprono 3 metri ogni round in linea retta dal punto di emanazione a meno che non vengano bloccate da qualcosa di solido, come un muro. Questo oggetto produce un rumore basso simile a quello di una sirena da nebbia, e la sua nota si abbassa improvvisamente alla fine di ogni soffio. La nebbia si dissipa dopo 3 minuti. Un vento moderato (16+ kmh) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31+ kmh) la disperde in 1 round.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *foschia occultante;* **Costo** 1.000 mo

CUBO DEI PORTALI

Aura evocazione forte; **LI** 13°

Slot —; **Prezzo** 164.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo potente oggetto magico è un piccolo cubo di corniola. Ognuno dei suoi sei lati è legato ad un diverso piano di esistenza o dimensione, uno dei quali è il Piano Materiale. Il personaggio che crea l'oggetto determina a quali piani è legata ognuna delle altre cinque facce del cubo. Se uno dei lati del cubo viene premuto, si apre un *portale* per il piano legato al lato in questione. C'è una probabilità del 10% ogni minuto che un esterno proveniente da quel piano (da determinare casualmente) l'attraversi cercando cibo, divertimento o guai. Premendo quel lato del cubo una seconda volta il portale si chiuderà. È impossibile aprire più di un *portale* alla volta.

Se un lato viene premuto due volte in rapida sequenza, il soggetto che lo fa viene trasportato su un altro piano con tutte le creature negli spazi adiacenti (che possono evitare questo destino superando un tiro salvezza su Volontà con CD 23).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; **Costo** 82.000 mo

CUBO DELLA RESISTENZA AL GELO

Aura abiurazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 27.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo cubo viene attivato e disattivato premendo uno dei suoi lati. Quando viene attivato, crea un'area a forma di cubo con lato di 3 metri centrata sul possessore (o sullo stesso cubo, se questo si trova su una superficie).

La temperatura al suo interno si aggira sempre attorno ai 18°C.

Questo campo di forza assorbe tutti gli attacchi basati sul freddo.

Tuttavia, se il cubo subisce più di 50 danni da freddo in 1 round (da uno o più attacchi), collassa nella sua forma portatile e non può più essere utilizzato per 1 ora. Se invece il campo di forza subisce più di 100 danni in 10 round, il cubo viene distrutto definitivamente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *protezione dall'energia*; **Costo** 13.500 mo

CUBO DI FORZA

Aura invocazione moderata; **LI** 10°

Slot —; **Prezzo** 62.000 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto di avorio, osso o di altro minerale resistente è di soli 1,8 cm di lato. Di solito, ogni faccia del cubo è liscia, ma a volte presenta delle rune. Il cubo permette al suo possessore di creare fino a 6 singoli incantesimi di *muro di forza* di 3 metri di lato attorno a sè. Questo scudo a forma di cubo si muove con il personaggio ed è invulnerabile alle forme di attacco indicate nella tabella sotto. Il cubo ha 36 cariche che si rinnovano ogni giorno. Il personaggio deve premere una delle facce del cubo per attivare o disattivare un tipo di schermo o per disattivare il congegno. Ogni effetto costa un certo numero di cariche ogni minuto (o frazione di minuto) in cui rimane attivo.

Inoltre, quando un effetto viene attivato, la velocità del possessore del cubo è limitata al valore massimo riportato sulla tabella.

Quando il *cubo di forza* è attivo, gli attacchi che infliggono più di 30 danni risucchiano 1 carica ogni 10 danni inflitti oltre i 30. Il costo in cariche per mantenere ciascuno dei sei muri del cubo viene indicato sotto.

Faccia del cubo	Costo in cariche al minuto	Vel. max.	Effetto
1	1	9 m	Protegge da gas, vento, ecc.
2	2	6 m	Protegge da materia non vivente
3	3	4,5 m	Protegge da materia vivente
4	4	3 m	Protegge dalla magia
5	6	3 m	Protegge da qualunque cosa
6	0	Normale	Disattiva il cubo

Gli incantesimi che colpiscono direttamente lo schermo consumano cariche addizionali. Gli incantesimi che seguono non possono essere lanciati dall'interno all'esterno del cubo, e viceversa.

Forma di attacco	Cariche extra
Disintegrazione	6
Corno della distruzione	6
Passapareti	3
Porta in fase	5
Spruzzo prismatico	7
Muro di fuoco	2

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *muro di forza*; **Costo** 31.000 mo

CUCCHIAIO DEL SOSTENTAMENTO

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 5.400 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Se questo ordinario cucchiaio da tavola viene posto in un contenitore vuoto, il contenitore si riempie istantaneamente di una densa e cremosa zuppa d'avena.

Anche se il cibo in questione ha un sapore insipido e sgradevole, è altamente nutritivo e contiene tutti gli elementi necessari per sostenere qualunque creatura erbivora, onnivora o carnivora. Ogni giorno il cucchiaio può produrre abbastanza zuppa d'avena per sostentare fino a quattro umani.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *creare cibo e acqua;* **Costo** 2.700 mo

DIADEMA INCANDESCENTE MAGGIORE

Aura invocazione forte; **LI** 17°

Slot testa; **Peso** 0,5 kg; **Prezzo** 23.760 mo

DESCRIZIONE

A comando, questo elaborato diadema d'oro proietta una scarica di *luce incandescente* (5d8 massimizzato per 40 danni) una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, *luce incandescente*; **Costo** 11.880 mo

DIADEMA INCANDESCENTE MINORE

Aura invocazione moderata; **LI** 6°

Slot testa; **Peso** 0,5 kg; **Prezzo** 6.480 mo

DESCRIZIONE

A comando, questo semplice diadema d'oro proietta una scarica di *luce incandescente* (3d8 danni) una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *luce incandescente*; **Costo** 3.240 mo

DIADEMA DELLA PERSUASIONE

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot testa; **Prezzo** 4.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo diadema d'argento fornisce bonus di competenza +3 alle prove basate sul Carisma di chi lo indossa.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *splendore dell'aquila*; **Costo** 2.250 mo

ELMO DEL MOVIMENTO SUBACQUEO

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot testa; **Prezzo** 24.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Chi indossa questo elmo è in grado di vedere sott'acqua. Una volta estratte le apposite lenti dai loro compartimenti ai lati degli occhi si attivano le proprietà visive dell'elmo, che consentono di vedere fino a cinque volte più lontano in acqua e in condizioni di illuminazione che sarebbero altrimenti proibitive per la normale vista umana. (Alghe, ostacoli e simili ostruiranno la visuale come di consueto). Se viene pronunciata la parola di comando, l'*elmo del movimento subacqueo* crea una bolla d'aria intorno alla testa di chi lo indossa e la mantiene fino a quando la parola non viene pronunciata di nuovo, permettendogli così di respirare liberamente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua*; **Costo** 12.000 mo

ELMO DEL TELETRASPORTO

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot testa; **Prezzo** 73.500 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Chiunque indossi questo elmo potrà usare *teletrasporto* fino a tre volte al giorno, come se avesse lanciato l'incantesimo omonimo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *teletrasporto;* **Costo** 36.750 mo

ELMO DELLA CONOSCENZA

Aura divinazione debole; **LI** 4°

Slot testa; **Prezzo** 5.200 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo elmo apparentemente normale nell'aspetto, garantisce a chi lo indossa la capacità di capire le parole pronunciate da qualsiasi creatura e di leggere il testo di qualsiasi linguaggio e scritto magico. Chi lo indossa ottiene bonus di competenza +5 alle prove di Linguistica per comprendere messaggi scritti in forme incomplete,

arcaiche o esotiche. Notare che la comprensione di un testo magico non implica necessariamente l'uso di incantesimi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *comprensione dei linguaggi, lettura del magico;* **Costo** 2.600 mo

ELMO DELLA LUMINOSITÀ

Aura variabile forte; **LI** 13°

Slot testa; **Prezzo** 125.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo elmo apparentemente normale nell'aspetto manifesta il suo vero potere quando il suo possessore lo indossa e pronuncia la parola di comando. Un elmo appena creato è fatto di argento e acciaio lucido, decorato con 10 diamanti, 20 rubini, 30 opali rosso fuoco e 40 opali normali, tutti di taglia grande e incantati. Quando viene colpito dalla luce intensa, l'elmo brilla riflettendola in tutte le direzioni dalle sue punte tempestate di gioielli. I poteri dei gioielli sono i seguenti.

- Diamante: *spruzzo prismatico* (tiro salvezza con CD 20)
- Rubino: *muro di fuoco*
- Opale di fuoco: *palla di fuoco* (10d6, tiro salvezza su Riflessi con CD 20 per dimezzare)
- Opale: *luce diurna*

L'elmo può essere utilizzato una volta ogni round, ma ogni gemma può usare il suo potere magico solo una volta. Fino a che il potere di tutte le gemme non si è scaricato, quando viene attivato l'*elmo della luminosità* ha anche le seguenti proprietà magiche.

- Emana una luce bluastra quando i non morti sono entro 9 metri. Questa luce infligge 1d6 danni per round a tutte le creature di quel tipo all'interno del raggio di azione.
- Chi lo indossa può comandare che qualunque arma impugni si trasformi in un'*arma infuocata*. Questo potere andrà ad aggiungersi a qualunque altra capacità posseduta dall'arma (a meno che non sia già *infuocata*). Occorre almeno 1 round affinché il comando abbia effetto.
- L'elmo conferisce resistenza al fuoco 30. Questa protezione non è cumulabile con altri tipi di protezione simili da altre fonti.

Una volta che i gioielli hanno perso il loro potere magico, l'elmo perde le sue capacità e le gemme si trasformano in polvere senza valore. Se un gioiello viene rimosso, si distrugge immediatamente.

Se una creatura che indossa l'elmo viene danneggiata dal fuoco magico (dopo che la protezione è già stata considerata) e fallisce un ulteriore tiro salvezza su Volontà con CD 15, le gemme rimanenti si surriscaldano ed esplodono. I diamanti rimanenti diventano *spruzzi prismatici* che colpiscono una creatura a caso all'interno del loro raggio di azione (possibilmente chi indossa l'elmo), i rubini diventano un *muro di fuoco* che parte in linea retta in una direzione casuale a partire da chi indossa l'elmo, e gli opali di fuoco diventano *palle di fuoco* centrate su chi indossa l'elmo. Gli opali e l'elmo stesso vengono distrutti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei non morti, lama infuocata, luce diurna, muro di fuoco, palla di fuoco, protezione dall'energia, spruzzo prismatico;* **Costo** 62.500 mo

ELMO DELLA TELEPATIA

Aura divinazione e ammaliamento debole; **LI** 5°

Slot testa; **Prezzo** 27.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo elmo di metallo chiaro o d'avorio copre quasi tutta la testa di chi lo indossa. Chi lo indossa può usare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* a volontà. Inoltre, può mandare un messaggio telepatico a qualunque persona di cui stia leggendo i pensieri superficiali (e la comunicazione sarà possibile in entrambi i sensi).

Una volta al giorno, chi indossa questo elmo può causare una *suggestione* su un bersaglio (come l'incantesimo, tiro salvezza su Volontà con CD 14 per negare) insieme al suo messaggio telepatico.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, suggestione;* **Costo** 13.500 mo

ELISIR D'AMORE

Aura ammaliamento debole; **LI** 4°

Slot —; **Prezzo** 150 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo liquido dal sapore dolce fa sì che il personaggio che lo beve si innamori perdutamente della prima persona che incontra dopo averlo bevuto (stessi effetti dell'incantesimo *charme su persone*: chi beve la pozione deve essere un umanoide di taglia Media o inferiore e ha diritto ad un tiro salvezza su Volontà con CD 14 per negare). L'effetto dello charme svanisce dopo 1d3 ore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su persone;* **Costo** 75 mo

ELISIR DEL NUOTARE

Aura trasmutazione debole; **LI** 2°

Slot —; **Prezzo** 250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo elisir conferisce la capacità di nuotare. Un rivestimento magico quasi impercettibile avvolge chi lo beve, permettendogli di muoversi in acqua non grande facilità (bonus di competenza +10 alle prove di Nuotare per 1 ora).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve avere 5 gradi nell'abilità Nuotare; **Costo** 125 mo

ELISIR DEL SOFFIO DI FUOCO

Aura invocazione moderata; **LI** 11°

Slot —; **Prezzo** 1.100 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo strano elisir conferisce a chi lo beve la capacità di sputare dalla bocca un getto di fiamme. Il personaggio può emettere fino a tre soffi di fuoco, infliggendo con ognuno 4d6 danni da fuoco su un singolo bersaglio fino a 7,5 metri di distanza. La vittima ha diritto a un tiro salvezza su Riflessi con CD 13 per dimezzare i danni. Quei soffi che non vengono utilizzati si dissipano 1 ora dopo che la pozione è stata ingerita.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *raggio rovente;* **Costo** 550 mo

ELISIR DELL'ACROBAZIA

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo liquido conferisce a chi lo beve la capacità di muoversi agilmente, evitare attacchi e camminare tranquillamente su qualsiasi tipo di terreno (bonus di competenza +10 alle prove di Acrobazia per 1 ora).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia del gatto;* **Costo** 125 mo

ELISIR DELLA FURTIVITÀ

Aura illusione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo liquido conferisce a chi lo beve una capacità intuitiva di sgattaiolare e nascondersi (bonus di competenza +10 alle prove di Furtività per 1 ora).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità;* **Costo** 125 mo

ELISIR DELLA VERITÀ

Aura ammaliamento debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo elisir costringe chi lo beve a dire soltanto la verità per i 10 minuti successivi (tiro salvezza su Volontà con CD 13 per negare). Il soggetto, inoltre, è costretto a rispondere a qualsiasi domanda che gli venga posta in questo arco di tempo, ma ha il diritto di resistere ad ogni domanda con un tiro salvezza su Volontà con CD 13 separato. Se uno di questi tiri salvezza secondari viene effettuato con successo, l'incantesimo che lo spinge a dire la verità non sarà interrotto, ma il soggetto potrà rifiutarsi di rispondere a quella specifica domanda. È possibile fare solo una domanda per round. Questo è un ammaliamento di compulsione che influenza la mente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *zona di verità;* **Costo** 250 mo

ELISIR DELLA VISIONE

Aura divinazione debole; **LI** 2°

Slot —; **Prezzo** 250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Bere questo elisir permette di notare anche i minimi dettagli (bonus di competenza +10 alle prove di Percezione per 1 ora).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero;* **Costo** 125 mo

FARETRA EFFICIENTE

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot —; **Prezzo** 1.800 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

A prima vista sembra una faretra in grado di contenere non più di 20 frecce. Ad un esame più attento ci si accorge che contiene tre distinte sezioni, ognuna dotata di uno spazio extradimensionale che consente di riempirla di molte più frecce di quanto sembri possibile.

La prima è quella più piccola e può contenere fino a 60 oggetti della stessa taglia e a forma di una freccia. Il secondo compartimento, più lungo, può contenere fino a 18 oggetti della stessa taglia e a forma di un giavellotto. Il terzo, il più lungo di tutti, può contenere fino a 6 oggetti della stessa taglia e a forma di un arco (lance, bastoni ecc.).

Una volta che la faretra è stata riempita, il suo possessore può a comando far apparire dal suo interno qualunque oggetto desideri ogni round, come se lo estraesse da una normale faretra o fodero. La *faretra efficiente* ha sempre lo stesso peso, a prescindere da cosa contenga.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto;* **Costo** 900 mo

FASCE METALLICHE LEGANTI

Aura invocazione forte; **LI** 13°

Slot —; **Prezzo** 26.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto potente non sembra essere altro che una sfera di metallo arrugginita del diametro di 7,5 cm avvolta da fasce. Quando viene pronunciata la parola di comando corretta e l'oggetto sferico viene lanciato verso un avversario, le fasce si espandono e, con un attacco di contatto a distanza riuscito, lo bloccano stringendosi intorno a lui.

Una singola creatura di taglia Grande o inferiore può essere in questo modo catturata e tenuta immobilizzata fino a che la parola di comando non viene di nuovo pronunciata e le fasce non tornano alla loro forma sferica.

La creatura può rompere le fasce con una prova di Forza riuscita con CD 30 (rovinando definitivamente l'oggetto) o sfuggire ad esse con una prova di Artista della Fuga o con una prova di manovra in combattimento con CD 30. Le *fasce metalliche leganti* sono utilizzabili una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *mano stringente;* **Costo** 13.000 mo

FASCIA DELL'ISPIRAZIONE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot fronte; **Prezzo** 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa semplice fascia di bronzo è decorata con un disegno intricato di piccole gemme verdi. La fascia conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a Saggezza.

Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la fascia è indossata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *saggezza del gufo*; **Costo** 2.000 mo (+2), 8.000 mo (+4), 18.000 mo (+6)

FASCIA DELLA PRODEZZA MENTALE

Aura trasmutazione forte; **LI** 12°

Slot fronte; **Prezzo** 10.000 mo (+2), 40.000 mo (+4), 90.000 mo (+6); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa semplice fascetta di rame ha una piccola gemma gialla. Quando viene indossata, la gemma sembra essere un terzo occhio nel centro della fronte. Spesso è decorata con altre incisioni che accentuano l'importanza della gemma centrale. La fascia conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a due punteggi di caratteristica mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma).

Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la fascia è indossata. Questi bonus vengono scelti quando la fascia viene creata e non possono essere cambiati. Se la fascia conferisce un bonus a Intelligenza, concede anche gradi di abilità come una *fascia della sapienza*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *splendore dell'aquila, astuzia della volpe*, e/o *saggezza del gufo*; **Costo** 5.000 mo (+2), 20.000 mo (+4), 45.000 mo (+6)

FASCIA DELLA SAPIENZA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot fronte; **Prezzo** 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa fascetta dorata è decorata con alcune gemme blu e viola. La fascia conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a Intelligenza. Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la cintura è indossata. Una *fascia della sapienza* ha un'abilità associata ad essa per bonus +2 che conferisce. Dopo essere stata indossata per 24 ore, la fascia concede un numero di gradi di abilità in abilità associate pari ai Dadi Vita totali di chi la indossa. Questi gradi non si cumulano con quelli che la creatura già possiede. Queste abilità sono scelte quando la fascia è creata. Se non sono state stabilite delle abilità, la fascia garantirà gradi di abilità in abilità di Conoscenze determinate a caso.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *astuzia della volpe*; **Costo** 2.000 mo (+2), 8.000 mo (+4), 18.000 mo (+6)

FASCIA DELLA SEDUZIONE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot fronte; **Prezzo** 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa incantevole fascetta d'argento è decorata con numerose piccole gemme rosse e arancioni. La fascia conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a Carisma.

Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la fascia è indossata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *splendore dell'aquila*; **Costo** 2.000 mo (+2), 8.000 mo (+4), 18.000 mo (+6)

FASCIA DELLA SUPERIORITÀ MENTALE

Aura trasmutazione forte; **LI** 16°

Slot fronte; **Prezzo** 16.000 mo (+2), 64.000 mo (+4), 144.000 mo (+6); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa ornata fascetta è decorata con numerose gemme bianche. La fascia conferisce a chi la indossa bonus di potenziamento +2, +4, o +6 a tutti i punteggi di caratteristica mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma). Consideratelo come un bonus di caratteristica temporaneo per le prime 24 ore in cui la fascia è indossata. La fascia concede anche gradi di abilità come una *fascia della sapienza*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *astuzia della volpe, saggezza del gufo, splendore dell'aquila*; **Costo** 8.000 mo (+2), 32.000 mo (+4), 77.000 mo (+6)

FERMAGLIO DELLO SCUDO

Aura abiurazione debole; **LI** 1°

Slot collo; **Prezzo** 1.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto ha l'aspetto di un gioiello d'oro o d'argento, con lo scopo di chiudere o tenere fermo un mantello o una cappa. Oltre a questa semplice funzione, è in grado di assorbire i *dardi incantati* generati da incantesimi o capacità magiche. Un fermaglio può assorbire fino a 101 danni di *dardo incantato* prima di sciogliersi e diventare inutilizzabile.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo*; **Costo** 750 mo

FERRI DELLA VELOCITÀ

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot piedi; **Prezzo** 3.000 mo; **Peso** 6 kg (per quattro ferri)

DESCRIZIONE

Questi ferri di cavallo metallici di solito sono quattro, come quelli normali. Quando vengono usati per ferrare un cavallo, aumentano la velocità dell'animale di 9 metri, considerato come bonus di potenziamento. Come tutti gli altri effetti che aumentano la velocità, anche la capacità di saltare aumenta in maniera proporzionale (vedi Capitolo 4). Tutti e quattro gli zoccoli dovranno essere ferrati perché la loro magia risulti efficace.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *velocità;* **Costo** 1.500 mo

FERRI DELLO ZEFIRO

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot piedi; **Prezzo** 6.000 mo; **Peso** 2 kg (per 4).

DESCRIZIONE

Questi ferri di cavallo metallici sono di solito quattro, come quelli normali. Consentono ad un cavallo di viaggiare senza toccare ef-

fettivamente il terreno. Il cavallo deve solo correre su una superficie pressappoco orizzontale (rimanendo almeno a 10 centimetri di distanza da essa). Ciò vuol dire che le superfici non solide o instabili possono essere attraversate, e che è possibile muoversi senza lasciare tracce su ogni tipo di terreno. Il cavallo si muove alla sua velocità normale sul terreno. Tutti e quattro gli zoccoli dovranno essere ferrati perché la loro magia risulti efficace.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione;* **Costo** 3.000 mo

FILATTERIO DELLA FEDELTÀ

Aura divinazione debole; **LI** 1°

Slot fronte; **Prezzo** 1.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto è una piccola scatola che contiene delle scritture sacre fissate ad una cordicella di cuoio che si lega intorno alla fronte. Non c'è alcun modo di determinare la funzione di questo oggetto religioso fino a che non viene indossato. Chi indossa un *filatterio della fedeltà* è immediatamente cosciente di qualunque azione o oggetto potrebbero essere contrari al suo allineamento e ai dettami del culto a cui appartiene, inclusi gli effetti magici. Se il personaggio spende un attimo a contemplare l'azione o che sta per compiere o l'oggetto, viene immediatamente a conoscenza della risposta.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del male;* **Costo** 500 mo

FILATTERIO DELL'ENERGIA NEGATIVA

Aura necromanzia moderata [male]; **LI** 10°

Slot fronte; **Prezzo** 11.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto è ideale per qualsiasi personaggio in grado di incanalare energia negativa, poiché aumenta la quantità di danni inflitti alle creature viventi, e curati alle creature non morte, di +2d6.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un chierico di 10° livello; **Costo** 5.500 mo

FILATTERIO DELL'ENERGIA POSITIVA

Aura necromanzia moderata [buono]; **LI** 10°

Slot fronte; **Prezzo** 11.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto è ideale per qualsiasi personaggio in grado di incanalare energia positiva, poichè aumenta la quantità di danni inflitti alle creature non morte, e curati alle creature viventi, di +2d6.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un chierico di 10° livello; **Costo** 5.500 mo

FLAUTO INCANTATORE

Aura necromanzia debole; **LI** 4°

Slot —; **Prezzo** 6.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto magico ha l'aspetto di uno zufolo. Quando viene suonato da qualcuno che supera una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 15, il flauto crea una melodia magica estremamente sinistra. Coloro che si trovano entro 9 metri devono effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 13 o sono spaventati per 4 round. Le creature con 6 o più Dadi Vita ignorano questo effetto. Il *flauto incantatore* può essere suonato due volte al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *spaventare;* **Costo** 3.000 mo

FLAUTO DEI SUONI

Aura illusione debole; **LI** 2°

Slot —; **Prezzo** 1.800 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Quando viene suonato da un personaggio che possieda l'abilità Intrattenere (strumenti a fiato), questo flauto è in grado di generare un'enorme quantità di suoni diversi. L'effetto magico che genera i suoni illusori è simile a quello dell'incantesimo *suono fantasma*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *suono fantasma;* **Costo** 900 mo

FLAUTO DEI TOPI

Aura evocazione debole; **LI** 2°

Slot —; **Prezzo** 1.150 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Se chi suona questo flauto di legno all'apparenza comune conosce la giusta melodia, è in grado di attirare 1d3 sciami di topi se si trovano entro 120 metri. Per ogni 15 metri di distanza che i topi devono percorrere, si deve considerare 1 round di ritardo. Il musicista deve continuare a suonare fino a che i topi non arrivano, e quando accade deve superare una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 10. Se riesce, i topi obbediscono ai suoi comandi telepatici per tutto il tempo in cui continua a suonare. Se fallisce, i topi si rivoltano contro di lui. Se per qualunque ragione smette di suonare, i topi si allontanano immediatamente. La CD della prova di Intrattenere aumenta di +5 ogni volta che i topi vengono chiamati con successo nel corso di 24 ore.

Se i topi sono sotto il controllo di un'altra creatura, bisogna aggiungere i Dadi Vita di quella creatura alla CD della prova di Intrattenere. Una volta che si riesca ad ottenere il controllo sui topi è necessaria un'altra prova ogni round per mantenerlo, sempre che l'altra creatura si stia ancora sforzando di mantenere il controllo sulle creature.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su animali, evoca alleato naturale I*, capacità empatia selvatica*;* **Costo** 575 mo

FODERO DELLE ESTREMITÀ AFFILATE

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 16.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo fodero può allargarsi o ridursi di dimensioni per accogliere qualsiasi coltello, pugnale, spada o armi similari fino ad uno spado-

ne. A comando, il fodero può lanciare l'incantesimo *estremità affilata* tre volte al giorno su qualunque lama venga posta al suo interno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *estremità affilata;* **Costo** 8.000 mo

FORTEZZA ISTANTANEA

Aura evocazione forte; **LI** 13°

Slot —; **Prezzo** 55.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo cubo di metallo è di piccole dimensioni, ma quando viene attivato cresce fino a trasformarsi in una torre alta 9 metri con una base quadrata di 6 metri di lato, con feritoie su ogni fianco e un tetto coperto di merli in cima. I muri di metallo sprofondano per tre metri nel terreno, fissandola al luogo in questione e impedendo che venga capovolta o abbattuta. La fortezza ha anche una piccola porta che si apre solo su comando esplicito del suo padrone; neanche gli incantesimi come *scassinare* sono in grado di aprirla.

I muri in adamantio della *fortezza istantanea* hanno 100 punti ferita e durezza 20. La fortezza può essere riparata solo con un *desiderio* o un *miracolo*, che sono in grado di ripristinare 50 danni subiti in precedenza.

La fortezza necessita di 1 solo round per crescere, e la sua porta si materializza direttamente davanti al suo possessore. La porta si apre e si chiude istantaneamente al suo comando. Le creature nelle vicinanze (a parte il suo possessore) dovranno stare attente a non venire travolte dall'improvvisa crescita della fortezza. Chiunque si trovi all'interno dell'area di effetto durante il processo di crescita subirà 10d10 danni (tiro salvezza su Riflessi con CD 19 per dimezzare).

La fortezza viene disattivata pronunciando la parola di comando, (differente da quella impiegata per attivarla) e solo se è vuota.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *reggia meravigliosa del mago;* **Costo** 27.500 mo

GEMMA ELEMENTALE

Aura evocazione moderata; **LI** 11°

Slot —; **Prezzo** 2.250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Una *gemma elementale* può essere di quattro tipi. Ogni tipo di gemma contiene un incantesimo di evocazione legato ad un Piano Elementale (Acqua, Aria, Fuoco o Terra). Quando la gemma viene spaccata, infranta o rotta (un'azione standard), apparirà un elementale Grande come se fosse stato evocato con un incantesimo *evoca alleato naturale.* L'elementale sarà sotto il controllo della creatura che ha infranto la gemma.

Il colore della gemma e le tonalità cambiano a seconda del tipo di elementale che può evocare. Le gemme elementali dell'acqua sono verdi, le gemme elementali dell'aria sono trasparenti, le gemme elementali del fuoco sono arancioni, le gemme elementali della terra sono marroni.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale V o evoca mostri V;* **Costo** 1.125 mo

GEMMA DELLA LUMINOSITÀ

Aura invocazione moderata; **LI** 6°

Slot —; **Prezzo** 13.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo cristallo ha l'aspetto di un lungo prisma grezzo. Ma, quando viene pronunciata una delle parole di comando, il cristallo diventa purissimo ed emette una luce intensa di tre tipi differenti.

- La prima parola di comando fa sì che la gemma proietti luce come una lanterna schermabile. Questo utilizzo della gemma non consuma cariche e continua ad emanare luce finché non viene pronunciata nuovamente la parola di comando per spegnere la luce.
- La seconda parola di comando fa sì che la *gemma della luminosità* emani un raggio di luce intensa di 30 centimetri di diametro e lungo 15 metri. Questo raggio è considerato un attacco di contatto a distanza, e le creature colpite dal raggio sono accecate per 1d4 round, a meno che non superino un tiro salvezza su Tempra con CD 14. Questo utilizzo della gemma consuma 1 carica.
- Una terza parola di comando fa sì che dalla gemma scaturisca un lampo di luce accecante con la forma di un cono della lunghezza di 9 metri. Anche se questo lampo dura solo un attimo, tutte le creature all'interno dell'area di effetto dovranno effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 14 o rimangono accecate per 1d4 round. Questo utilizzo della gemma consuma 5 cariche.

Una *gemma della luminosità* appena creata contiene 50 cariche. Quando tutte le sue cariche saranno state consumate, la gemma perderà il suo potere magico e le facce del prisma appariranno scure e scheggiate.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *luce diurna;* **Costo** 6.500 mo

GEMMA DELLA VISIONE

Aura divinazione moderata; **LI** 10°

Slot —; **Prezzo** 75.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa pietra preziosa dalla superficie levigata e tagliata alla perfezione somiglia in tutti gli aspetti ad un normale gioiello. Quando vi si guarda attraverso, la *gemma della visione* permette a chi la utilizza di vedere come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *visione del vero*. Una *gemma della visione* può essere impiegata per un massimo di 30 minuti al giorno, divisi in incrementi di 5 minuti, che non devono essere necessariamente consecutivi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero;* **Costo** 37.500 mo

GLOBO DELLE TEMPESTE

Aura variabile forte; **LI** 18°

Slot —; **Prezzo** 48.000 mo; **Peso** 3 kg

DESCRIZIONE

Il *globo delle tempeste* è una sfera di vetro di 20 cm di diametro. Il suo possessore può creare qualunque tipo di tempo atmosferico, anche tempeste di natura distruttiva e soprannaturale. Una volta al giorno può evocare il potere del globo per utilizzare l'incantesimo *controllare tempo atmosferico*. Una volta al mese, può evocare una *tempesta di*

vendetta. Il possessore del globo è costantemente protetto da un effetto di *contrastare elementi*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi, controllare tempo atmosferico, tempesta di vendetta;* **Costo** 24.000 mo

GUANTI CATTURAFRECCE

Aura abiurazione debole; **LI** 3°

Slot mani; **Prezzo** 4.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Quando vengono indossati, questi guanti sembrano fondersi con le mani del loro possessore, diventando quasi invisibili. Due volte al giorno chi porta questi guanti potrà agire come se avesse acquisito il talento Afferrare Frecce (vedi Capitolo 5), anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Per poter sfruttare questo effetto magico è necessario indossare entrambi i guanti e avere almeno una mano libera.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo;* **Costo** 2.000 mo

GUANTI DEL NUOTARE E SCALARE

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot mani; **Prezzo** 6.250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questi guanti leggeri e apparentemente normali forniscono bonus di competenza +5 alle prove di Nuotare e Scalare. Entrambi i guanti devono essere indossati affinché la loro magia sia efficace.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro, grazia del gatto;* **Costo** 3.125 mo

GUANTO CORROSIVO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot mani; **Prezzo** 11.500 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questo guanto di metallo singolo sembra a prima vista sporco e arrugginito, ma è in realtà molto potente. Una volta al giorno può colpire un bersaglio come l'incantesimo *stretta corrosiva*. Protegge dalla ruggine e dall'attacco dei rugginofagi chi lo indossa e il suo equipaggiamento (magico o meno).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *stretta corrosiva;* **Costo** 5.750 mo

GUANTO DELLA CONSERVAZIONE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 6°

Slot mani; **Prezzo** 10.000 mo (un guanto); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto è un semplice guanto di cuoio. A comando, un oggetto tenuto nella mano che indossa il guanto scompare. L'oggetto non deve pesare più di 10 kg e deve essere possibile tenerlo in una sola mano. Mentre è conservato, l'oggetto ha un peso trascurabile. L'oggetto ricompare con uno schiocco di dita. Un guanto può conservare solo un oggetto alla volta. Mettere da parte o recuperare l'oggetto è un'azione gratuita. L'oggetto è tenuto in stasi e rimpicciolito a tal punto da non essere visibile nel palmo della mano. La durata degli incantesimi non viene arrestata, ma continua come di norma. Se l'effetto del guanto viene soppresso o dissolto, l'oggetto conservato ricompare all'istante. Un *guanto della conservazione* usa tutto lo slot delle mani. Non si può usare un altro oggetto (neppure un altro *guanto della conservazione*) che abbia come slot le mani.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *restringere oggetto;* **Costo** 5.000 mo

INCENSO DELLA MEDITAZIONE

Aura ammaliamento moderato; **LI** 7°

Slot —; **Prezzo** 4.900 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo piccolo blocco rettangolare di incenso profumato non è assolutamente distinguibile dall'incenso normale fino a quando non viene acceso. Quando brucia, il suo odore particolare e il suo fumo bianco sono immediatamente riconoscibili da chiunque superi una prova di Sapienza Magica con CD 15.

Quando un incantatore divino accende un pezzo di *incenso della meditazione* e trascorre 8 ore pregando e meditando nelle vicinanze, l'incenso gli consente di preparare i suoi incantesimi come se avesse il talento di metamagia Incantesimi Massimizzati. Tuttavia, tutti gli incantesimi preparati in questo modo sono al loro normale livello, e non di tre livelli più alti (come nel caso del talento di metamagia).

Ogni blocco di incenso brucia per 8 ore e i suoi effetti durano 24 ore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, *benedizione;* **Costo** 2.450 mo

LANTERNA DELLA RIVELAZIONE

Aura invocazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 30.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Funziona come una normale lanterna schermabile. Quando viene accesa, rivela tutti gli oggetti e le creature invisibili in un raggio di 7,5 metri, come l'incantesimo *epurare invisibilità*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *epurare invisibilità;* **Costo** 15.000 mo

LENTE DELL'INDIVIDUAZIONE

Aura divinazione moderata; **LI** 9°

Slot —; **Prezzo** 3.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo prisma circolare permette a chi lo usa di discernere i dettagli più insignificanti, conferendo bonus +5 alle prove di Percezione. È utile anche per seguire le tracce, visto che conferisce bonus +5 alle prove di Sopravvivenza quando si cerca di seguire una pista. La lente è di circa 15 cm di diametro, posta all'interno di una montatura dotata di un manico.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero;* **Costo** 1.750 mo

LENTI DELL'AQUILA

Aura divinazione debole; **LI** 3°

Slot occhi; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Queste lenti sono fatte di un tipo di cristallo particolare, e si mettono sugli occhi. Forniscono a chi le indossa bonus di competenza +5 alle prove di Percezione. Se un personaggio ne indossa solo una, prova immediatamente una forte sensazione di nausea, ed è stordito per 1 round. Entrambe le lenti devono essere indossate perché la loro magia abbia effetto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *chiaroudienza/chiaroveggenza;* **Costo** 1.250 mo

LENTI DELLA DEVASTAZIONE

Aura necromanzia moderata; **LI** 11°

Slot occhi; **Prezzo** 25.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Se queste due lenti di cristallo sono poste sugli occhi permettono a chi le indossa di lanciare *devastazione* su chi gli sta intorno (un bersaglio a round) con un attacco con lo sguardo, tranne che occorre un'azione standard per usare il potere e chi semplicemente guarda il personaggio non ne subisce gli effetti. Chi fallisce un tiro salvezza su Volontà con CD 11 subisce gli effetti dell'incantesimo *devastazione*. Indossare entrambe le lenti conferisce al personaggio dei poteri addizionali: l'effetto sempre attivo di *visione della morte* e l'uso di *paura* (tiro salvezza su Volontà con CD 16 parziale) con un normale attacco con lo sguardo una volta alla settimana. Entrambe le lenti devono essere indossate perché la loro magia abbia effetto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *devastazione, paura, visione della morte;* **Costo** 12.500 mo

LENTI DELLO CHARME

Aura ammaliamento moderato; **LI** 7°

Slot occhi; **Prezzo** 56.000 mo per una coppia; **Peso** —

DESCRIZIONE

Queste due lenti di cristallo si mettono sugli occhi. Chi le indossa è in grado di usare l'incantesimo *charme su persone* (un bersaglio a round) semplicemente guardando il bersaglio negli occhi. Chi fallisce un tiro salvezza su Volontà con CD 16 subisce gli effetti dell'incantesimo. Entrambe le lenti devono essere indossate perché la loro magia abbia effetto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Intensificati, *charme su persone;* **Costo** 28.000 mo

LIBRO BENEDETTO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot —; **Prezzo** 12.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo tomo ben fatto di piccole dimensioni in genere non è mai più lungo di 30 cm, largo 20 cm e spesso 2,5 cm. Tutti questi libri sono molto resistenti, impermeabili, oltre che rinforzati e chiusi con bande di ferro placcato d'argento. Un mago può riempire di incantesimi le 1.000 pagine di un *libro benedetto* senza dovere pagare il costo dei materiali. Questo libro non viene mai trovato con incantesimi già trascritti al suo interno come parte di un tesoro generato casualmente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *pagina segreta*; **Costo** 6.250 mo

LIRA DELLA COSTRUZIONE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 6°

Slot —; **Prezzo** 13.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo strumento magico è solitamente d'oro e incastonato di numerose gemme. Se vengono suonate le giuste corde, un singolo utilizzo della lira permette di annullare qualunque attacco venga portato contro una costruzione inanimata (muri, tetti, pavimenti e così via) in un raggio di 90 metri. Questo include gli effetti di un *corno della distruzione*, dell'incantesimo *disintegrazione*, dell'attacco di un ariete o di una simile macchina d'assedio. La lira può essere usata in questo modo una volta al giorno e la sua protezione dura per 30 minuti.

La lira è anche utile per creare edifici e costruzioni. Una volta alla settimana le sue corde possono essere suonate in modo da produrre suoni magici che diano forma e costruiscano edifici, miniere, tunnel, dighe o qualunque altra cosa. Gli effetti prodotti in 30 minuti sono pari all'operato di 100 uomini in tre giorni. Ogni ora dopo la prima, chi suona la lira deve effettuare una prova di Intrattenere (strumenti a corda) con CD 18. Se fallisce, è obbligato a smettere di suonare e non può ritentare per almeno una settimana.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare;* **Costo** 6.500 mo

MAGLIO DEI TITANI

Aura invocazione forte; **LI** 15°

Slot —; **Prezzo** 25.305 mo; **Peso** 80 kg

DESCRIZIONE

Questo maglio è lungo 2,4 metri. Se viene usato come arma, è l'equivalente di un *randello pesante+3* che infligge il triplo dei danni contro gli oggetti inanimati. Tuttavia, chi lo impugna deve avere un punteggio di Forza di almeno 18 per utilizzarlo in modo efficace. Altrimenti, avrà una penalità agli attacchi di –4.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, *pugno serrato;* **Costo** 12.305 mo

MANETTE DIMENSIONALI

Aura abiurazione moderata; **LI** 11°

Slot polsi; **Prezzo** 28.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Queste manette presentano delle rune dorate su tutta la superficie di ferro freddo. Qualunque creatura venga bloccata da queste

manette deve essere considerata sotto l'effetto dell'incantesimo *ancora dimensionale* (senza tiro salvezza). Le manette si adattano per bloccare creature di taglia da Piccola a Grande. La CD per rompere le manette o per liberarsi è 30.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *ancora dimensionale*; **Costo** 14.000 mo

MANO DELLA GLORIA

Aura variabile debole; **LI** 5°

Slot collo; **Prezzo** 8.000 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questa mano umana mummificata è appesa ad un cordino di pelle fatto per cingere il collo di una persona (occupando lo stesso spazio di una collana magica). Se su una delle dita della mano viene posto un anello magico, chi la indossa potrà disporre dei benefici dell'anello come se lo avesse al dito, e non conterà ai fini del limite massimo di due anelli.

La mano può indossare un solo anello alla volta. Anche senza un anello, permette a chi la indossa di usare gli incantesimi *luce diurna* e *vedere invisibilità* una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti, luce diurna, vedere invisibilità;* **Costo** 4.000 mo

MANO DEL MAGO

Aura trasmutazione debole; **LI** 2°

Slot collo; **Prezzo** 900 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questa mano elfica mummificata è appesa ad una catena d'oro fatta per cingere il collo di una persona (occupando lo stesso spazio di una collana magica).

Permette a chi la indossa di utilizzare a volontà l'incantesimo *mano magica*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *mano magica;* **Costo** 450 mo

MANTELLO DELL'ARACNIDE

Aura evocazione e trasmutazione moderata; **LI** 6°

Slot spalle; **Prezzo** 14.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo mantello nero è abbellito da un reticolo di seta simile ad una ragnatela, e dona a chi lo indossa la capacità di arrampicarsi come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *movimenti del ragno*. Inoltre, il mantello lo rende immune ad incantesimi come *ragnatela* o alle ragnatele di qualunque tipo, permettendogli di muoversi in esse alla metà della sua normale velocità. Una volta al giorno chi indossa questo mantello può lanciare l'incantesimo *ragnatela*, e guadagna anche bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza su Tempra contro il veleno dei ragni.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *movimenti del ragno, ragnatela*; **Costo** 7.000 mo

MANTELLO DELLA DISTORSIONE MAGGIORE

Aura illusione moderata; **LI** 7°

Slot spalle; **Prezzo** 50.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

A prima vista sembra un normale mantello, ma quando viene indossato da un personaggio è in grado di distorcere le onde luminose per mezzo delle sue proprietà magiche. Funziona in modo simile all'incantesimo *distorsione* e i suoi effetti magici durano per 15 round al giorno, che chi indossa il mantello può suddividere come preferisce.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, *distorsione*; **Costo** 25.000 mo

MANTELLO DELLA DISTORSIONE MINORE

Aura illusione debole; **LI** 3°

Slot spalle; **Prezzo** 24.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

A prima vista sembra un normale mantello, ma quando viene indossato da un personaggio è in grado di distorcere le onde luminose per mezzo delle sue proprietà magiche. Funziona in modo simile all'incantesimo *distorsione*, conferendo una probabilità del 20% di essere mancati. I suoi effetti magici funzionano continuamente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *sfocatura*; **Costo** 12.000 mo

MANTELLO DELLA FORMA ETEREA

Aura trasmutazione forte; **LI** 15°

Slot spalle; **Prezzo** 55.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo mantello grigio argento sembra assorbire la luce invece di rifletterla. A comando, rende chi lo indossa etereo (come l'incantesimo *transizione eterea*). L'effetto può essere annullato in ogni momento. Il mantello funziona per un totale di 10 minuti al giorno, non necessariamente consecutivi, ma deve essere usato in incrementi di 1 minuto.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *transizione eterea*; **Costo** 27.500 mo

MANTELLO DELLA MANTA

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot spalle; **Prezzo** 7.200 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo mantello sembra fatto di cuoio, almeno fino a che chi lo indossa non entra nell'acqua salata. A questo punto, il mantello aderisce strettamente alla pelle dell'individuo rendendolo quasi identico ad una manta (come l'incantesimo *forma ferina II*, solo che permette di mutare esclusivamente in manta). Questi guadagna bonus di armatura naturale +3, la capacità di respirare sott'acqua e una velocità di nuotare 18 metri, proprio come una manta. Il mantello permette a chi lo indossa di attaccare con la coda puntuta infliggendo 1d6 danni.

Questo attacco può essere effettuato in aggiunta a qualunque altro attacco il personaggio abbia, usando il suo bonus di attacco in mi-

schia più alto. Chi indossa il mantello, se vuole, può liberare le braccia senza dover sacrificare per questo le proprie capacità di movimento sott'acqua.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forma ferina II*, *respirare sott'acqua*; **Costo** 3.600 mo

MANTELLO DELLA RESISTENZA

Aura abiurazione debole; **LI** 5°

Slot spalle; **Prezzo** 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4), 25.000 mo (+5); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo indumento offre una notevole protezione magica sotto forma di bonus di resistenza ai tiri salvezza (Tempra, Riflessi, Volontà) che può variare da +1 a +5.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno pari a tre volte quello del bonus dell'oggetto; **Costo** 500 mo (+1), 2.000 mo (+2), 4.500 mo (+3), 8.000 mo (+4), 12.500 mo (+5)

MANTELLO ELFICO

Aura illusione debole; **LI** 3°

Slot spalle; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Quando questo mantello di stoffa grigia viene indossato e il cappuccio viene calato sul volto, conferisce bonus di competenza +5 alle prove di Furtività.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità*, il creatore deve essere un elfo; **Costo** 1.250 mo

MANTELLO DEL PIPISTRELLO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°

Slot spalle; **Prezzo** 26.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Fatto di seta nera o marrone scuro, questo mantello conferisce bonus di competenza +5 a tutte le prove di Furtività. Chi lo indossa è anche in grado di appendersi al soffitto a testa in giù, come un pipistrello.

Tenendo con le mani i lembi del mantello, chi lo porta è in grado di *volare* come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo omonimo (compreso bonus +7 alle prove di Volare). È anche in grado di trasformarsi in pipistrello guadagnandone le capacità di volo (come *forma ferina III*). Tutti gli oggetti indossati o in possesso del personaggio si trasformeranno con lui. Sia tramite il mantello che in forma di pipistrello gli è possibile volare soltanto al buio (sotto il cielo notturno o in un ambiente sotterraneo completamente, o quasi, privo di luce). Entrambi i poteri di volo del mantello possono essere sfruttati per al massimo 7 minuti alla volta, e dopo un volo di qualsiasi durata, il mantello non può concedere altri poteri di volo per lo stesso tempo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *forma ferina III*, *volare*; **Costo** 13.000 mo

MANTO DELLA FEDE

Aura abiurazione forte [buono]; **LI** 20°

Slot torace; **Prezzo** 76.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo abito sacro, indossato sopra gli abiti normali, conferisce riduzione del danno 5/male.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle di pietra;* **Costo** 38.000 mo

MANTO DELLA RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

Aura abiurazione moderata; **LI** 9°

Slot torace; **Prezzo** 90.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo manto finemente lavorato viene indossato sopra le armature o i vestiti normali e conferisce resistenza agli incantesimi 21.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza agli incantesimi;* **Costo** 45.000 mo

MANUALE DEL GOLEM

Aura variabile; **LI** variabile

Slot —; **Prezzo** 12.000 mo (argilla), 8.000 mo (carne), 35.000 mo (ferro), 22.000 mo (pietra), 44.000 mo (di pietra guardiano); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Un *manuale del golem* contiene informazioni, incantamenti e poteri magici che aiutano un personaggio a costruire un golem (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Le istruzioni all'interno conferiscono bonus di competenza +5 alle prove di abilità per costruire il corpo del golem. Ogni manuale contiene anche gli incantesimi prerequisiti necessari per completare uno specifico golem, concedendo così al costruttore l'uso del talento Creare Costrutti durante la costruzione del golem, e conferisce al personaggio un incremento del suo livello dell'incantatore al fine di costruire un golem.

Gli incantesimi inclusi in un *manuale del golem* sono ad attivazione di incantesimo e possono essere attivati solo per assistere nella costruzione di un golem. Il costo del libro non comprende il costo per la costruzione del corpo del golem. Una volta che il golem è stato completato, il testo del libro scompare e questo viene consumato dalle fiamme. Quando le ceneri del libro vengono sparse sul golem, questo finalmente si animerà.

Manuale del golem d'argilla: Il libro contiene *animare oggetti*, *benedizione*, *comunione*, *preghiera* e *resurrezione*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse due livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem d'argilla. Evocazione, divinazione, ammaliamento e trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Costrutti, il creatore deve essere di almeno 11° livello, *animare oggetti*, *comunione*, *preghiera*, *resurrezione*.

Manuale del golem di carne: Il libro contiene *animare morti*, *costrizione/cerca*, *desiderio limitato* e *forza del toro*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse un livello più alto del normale ai fini di costruire un golem di carne. Ammaliamento, negromanzia [male] e trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Costrutti, il creatore deve essere di almeno 8° livello, *animare morti*, *costrizione/*

cerca, desiderio limitato, forza del toro.

Manuale del golem di ferro: Il libro contiene *nube mortale, costrizione/cerca, desiderio limitato* e *metamorfosi di un oggetto.* Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse quattro livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem di ferro. Evocazione, ammaliamento e trasmutazione forte; LI 16°; Creare Costrutti, il creatore deve essere di almeno 16° livello, *costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto, nube mortale.*

Manuale del golem di pietra: Il libro contiene *costrizione/cerca, desiderio limitato, lentezza* e *metamorfosi di un oggetto.* Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse tre livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem di pietra. Abiurazione e ammaliamento forte; LI 14°; Creare Costrutti, il creatore deve essere di almeno 14° livello, *campo anti-magia, costrizione/cerca, desiderio limitato, simbolo di stordimento.*

Manuale del golem di pietra guardiano: Il libro contiene *costrizione/cerca, desiderio limitato, infondere capacità magiche, lentezza, metamorfosi di un oggetto* e *scudo su altri.* Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse tre livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem di pietra guardiano. Abiurazione e ammaliamento forte; LI 14°; Creare Costrutti, il creatore deve essere di almeno 14° livello, *campo anti-magia, costrizione/cerca, desiderio limitato, infondere capacità magiche, lentezza, metamorfosi di un oggetto, scudo su altri.*

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Costrutti, l'incantatore deve essere di un livello specifico, incantesimi addizionali*;* **Costo** 6.000 mo (argilla), 4.000 mo (carne), 17.500 mo (ferro), 11.000 mo (pietra), 22.000 mo (di pietra guardiano)

MANUALE DELL'ESERCIZIO FISICO

Aura invocazione forte (se viene usato *miracolo*); **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), 137.500 mo (+5); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo spesso tomo contiene le descrizioni di diversi esercizi e diete per la salute del corpo, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di manuale) al suo punteggio di Forza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo;* **Costo** 26.250 mo (+1), 52.500 mo (+2), 78.750 mo (+3), 105.000 mo (+4), 131.250 mo (+5)

MANUALE DELLA SALUTE

Aura invocazione forte (se viene usato *miracolo*); **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), 137.500 mo (+5); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo spesso tomo contiene suggerimenti sulla salute e il benessere fisico, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di manuale) al suo punteggio di Costituzione. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo;* **Costo** 26.250 mo (+1), 52.500 mo (+2), 78.750 mo (+3), 105.000 mo (+4), 131.250 mo (+5)

MANUALE DELLA VELOCITÀ DI AZIONE

Aura invocazione forte (se viene usato *miracolo*); **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), 137.500 mo (+5); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo spesso tomo contiene suggerimenti su esercizi di coordinazione ed equilibrio, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di manuale) al suo punteggio di Destrezza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo;* **Costo** 26.250 mo (+1), 52.500 mo (+2), 78.750 mo (+3), 105.000 mo (+4), 131.250 mo (+5)

MASCHERA DEL TESCHIO

Aura necromanzia e trasmutazione forte; **LI** 13°

Slot testa; **Prezzo** 22.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

A questa maschera d'avorio, di rame battuto o di legno chiaro, è stata data la forma di un teschio umano senza mandibola, in modo che metà del volto di chi la indossa resti visibile. Una volta al giorno, dopo essere stata indossata per almeno 1 ora, la maschera può staccarsi dal volto di chi la indossa e fluttuare fino a 15 metri di distanza per attaccare un bersaglio da lui designato. La macabra maschera compie un attacco di contatto contro il bersaglio. Se riesce, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 20 o subisce 130 danni, come se fosse soggetto all'incantesimo *dito della morte.* Se il bersaglio supera il suo tiro salvezza, subisce comunque 3d6+13 danni. Dopo avere attaccato (che abbia colpito o meno), la maschera torna dal suo possessore. La maschera ha CA 16, 10 punti ferita e durezza 6.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti, dito della morte, volare;* **Costo** 11.000 mo

MAZZO DELLE ILLUSIONI

Aura illusione moderata; **LI** 6°

Slot —; **Prezzo** 8.100 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Questo mazzo di carte in pergamena di solito viene trovato all'interno di una scatola di avorio, cuoio o legno. Un mazzo completo è fatto di 34 carte. Quando viene estratta una carta a caso e viene

scagliata a terra, da essa si genera l'*immagine maggiore* di una creatura. La finzione dura finché non viene dissolta. La creatura illusoria non può allontanarsi più di 9 metri dalla carta, ma a parte questo agisce e si muove come se fosse reale. Obbedisce costantemente ai desideri del personaggio che ha estratto la carta.

Quando l'illusione viene dissolta, la carta diventa bianca e non può più essere usata. Se la carta viene raccolta, l'illusione svanisce immediatamente. Le carte presenti in un mazzo e le illusioni che sono in grado di generare sono descritte nella tabella seguente (si consiglia di utilizzare una delle prime due colonne per simulare il contenuto di un intero mazzo, sfruttando le normali carte da gioco oppure i tarocchi).

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di cuori	IV. L'imperatore	Drago rosso
Re di cuori	Cavallo di spade	Guerriero umano con 4 guardie
Regina di cuori	Regina di bastoni	Maga umana
Fante di cuori	Re di bastoni	Druido umano
Dieci di cuori	VII. Il Carro	Gigante delle nuvole
Nove di cuori	Fante di bastoni	Ettin
Otto di cuori	Asso di coppe	Bugbear
Due di cuori	Cinque di bastoni	Goblin

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di quadri	III. L'Imperatrice	Glabrezu (demone)
Re di quadri	Due di coppe	Elfo mago con 1 apprendista femmina
Regina di quadri	Regina di spade	Mezzelfa ranger
Fante di quadri	XIV. La Temperanza	Arpia
Dieci di quadri	Sette di bastoni	Mezzorco barbaro
Nove di quadri	Quattro di denari	Ogre magi
Otto di quadri	Asso di denari	Gnoll
Due di quadri	Sei di denari	Coboldo

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di picche	II. La Sacerdotessa	Lich
Re di picche	Tre di bastoni	Tre chierici umani
Regina di picche	Quattro di coppe	Medusa
Fante di picche	Cavallo di denari	Nano paladino
Dieci di picche	Sette di spade	Gigante del gelo
Nove di picche	Tre di spade	Troll
Otto di picche	Asso di spade	Hobgoblin
Due di picche	Cinque di coppe	Goblin

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di di fiori	VIII. La Forza	Golem di ferro
Re di di fiori	Fante di denari	Tre halfling ladri
Regina di di fiori	Dieci di coppe	Pixie
Fante di di fiori	Nove di denari	Mezzelfo bardo
Dieci di di fiori	Nove di bastoni	Gigante delle colline
Nove di di fiori	Re di spade	Ogre
Otto di di fiori	Asso di bastoni	Orco
Due di di fiori	Cinque di coppe	Coboldo

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Jolly	Due di denari	Illusione del possessore del mazzo
Jolly	Due di bastoni	Illusione del possessore del mazzo (sesso opposto)

Un mazzo di carte generato casualmente è di solito completo (11–100 sul d%) o potrebbe essere rinvenuto con (risultato di 01–10 su un d%) 1d20 carte mancanti.

Se mancano delle carte ridurre il prezzo dell'ammontare corrispondente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore*; **Costo** 4.050 mo

MEDAGLIONE DEI PENSIERI

Aura divinazione debole; **LI** 5°

Slot collo; **Prezzo** 12.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

All'apparenza sembra un normale medaglione a forma di disco appeso ad una catena. È in genere fatto di bronzo, rame o di una lega di argento e nichel, e permette a chi lo indossa di leggere i pensieri degli altri, come l'incantesimo *individuazione dei pensieri*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri;* **Costo** 6.000 mo

OCCHIALI DELLA NOTTE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot occhi; **Prezzo** 12.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Le lenti di questi occhiali sono fatte di uno strano cristallo scuro. Anche se le lenti sono opache, quando si indossano permettono di vedere normalmente e conferiscono scurovisione in un raggio di 18 metri. Entrambe le lenti devono essere indossate affinché la magia funzioni.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scurovisione;* **Costo** 6.000 mo

OCCHIALI DELLA VISIONE DETTAGLIATA

Aura divinazione debole; **LI** 3°

Slot occhi; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Le lenti di questi occhiali sono fatte di un cristallo speciale. Quando vengono poste sugli occhi, permettono di vedere molto meglio del normale ad una distanza di 30 cm o meno, conferendo a chi li indossa bonus di competenza +5 alle prove di Disattivare Congegni. Entrambe le lenti devono essere indossate affinché la magia funzioni.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero;* **Costo** 1.250 mo

PANTOFOLE DEL RAGNO

Aura trasmutazione debole; **LI** 4°

Slot piedi; **Prezzo** 4.800 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Quando vengono indossate, queste calzature permettono di muoversi su superfici verticali, o anche a testa in giù sui soffitti, lasciando libere le mani di chi le indossa. La velocità di scalare è di 6 metri. Le superfici estremamente scivolose (ghiacciate, cosparse d'olio o di grasso) rendono queste calzature inutilizzabili. Le pantofole possono essere usate per 10 minuti al giorno, divisi come chi le calza desidera (minimo 1 minuto per ogni uso).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *movimenti del ragno;* **Costo** 2.400 mo

PERLA DEL POTERE

Aura trasmutazione forte; **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 1.000 mo (1°), 4.000 mo (2°), 9.000 mo (3°), 16.000 mo (4°), 25.000 mo (5°), 36.000 mo (6°), 49.000 mo (7°), 64.000 mo (8°), 81.000 mo (9°), 70.000 mo (due incantesimi); **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa perla di dimensioni normali e apparentemente ordinaria nell'aspetto si rivela una grande risorsa per gli incantatori che devono preparare incantesimi (chierici, druidi, ranger, paladini e maghi). Una volta al giorno, a comando, una *perla del potere* è in grado di permettere ad un incantatore di ricordare un incantesimo preparato e lanciato in precedenza nel corso di quella giornata. L'incantesimo viene di nuovo preparato, come se non fosse mai stato lanciato. Questo incantesimo deve essere di un certo livello, che dipende dal tipo di perla. Esistono anche alcune perle speciali, che permettono di ricordare un incantesimo al giorno di ogni livello dal 1° al 9°, o due incantesimi al giorno (ognuno di livello differente, dal 1° al 6°).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere in grado di lanciare incantesimi del livello che deve essere ricordato; **Costo** 500 mo (1°), 2.000 mo (2°), 4.500 mo (3°), 8.000 mo (4°), 12.500 mo (5°), 18.000 mo (6°), 24.500 mo (7°), 32.000 mo (8°), 40.500 mo (9°), 35.000 mo (due incantesimi)

PERLA DELLE SIRENE

Aura abiurazione e trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot —; **Prezzo** 15.300 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa perla all'apparenza normale è bellissima e vale da sola almeno 1.000 mo. Se viene stretta nel palmo della mano o portata al petto in situazioni in cui il suo potere potrebbe essere d'aiuto, il possessore ne intuisce immediatamente il funzionamento ed è in grado di utilizzarla.

La perla conferisce al suo possessore la capacità di respirare sott'acqua come se fosse in un ambiente ricco d'ossigeno. La sua velocità di nuotare è 18 metri, inoltre questi può lanciare incantesimi e agire sott'acqua senza alcun impedimento.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *libertà di movimento, respirare sott'acqua;* **Costo** 8.150 mo

PIETRA DELL'ALLARME

Aura abiurazione debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 2.700 mo; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Quando viene pronunciata la parola di comando, questo cubo di roccia si attacca ad un qualunque oggetto. Se in seguito quell'oggetto viene toccato da qualcuno che non pronuncia la parola di comando, la pietra emette un suono stridente che dura 1 ora e che può essere avvertito fino a 375 metri di distanza (se non ci sono barriere che ne impediscano la propagazione).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *allarme;* **Costo** 1.350 mo

PIETRA DELLA BUONA FORTUNA (PIETRAFORTUNA)

Aura invocazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 20.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo piccolo pezzo di agata conferisce a chi lo tiene bonus di fortuna +1 ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *favore divino;* **Costo** 10.000 mo

PIETRE MAGICHE

Aura variabile forte; **LI** 12°

Slot —; **Prezzo** variabile; **Peso** —

DESCRIZIONE

Queste pietre cristalline fluttuano costantemente in aria e devono trovarsi entro 90 cm dal loro possessore per essere di qualche utilità. Quando un personaggio trova una pietra per la prima volta, deve stringerla nel pugno e poi lasciarla andare. La pietra comincia a girare attorno alla sua testa ad una distanza variabile di 1d3 × 30 cm. Da quel momento in poi, una pietra deve essere afferrata o intrappolata perché si separi dal suo padrone.

Il loro possessore può prenderle e metterle via in qualsiasi momento (se si accinge a dormire, per esempio) per metterle al sicuro, ma perde per quel periodo di tempo i benefici che gli conferiscono. Le *pietre magiche* hanno CA 24, 10 punti ferita e durezza 5. I poteri di ogni pietra dipendono dal suo colore e dalla sua forma (vedi la tabella).

La rigenerazione che viene conferita da una *pietra magica* madreperla funziona esattamente come un *anello della rigenerazione* (cura solo i danni subiti mentre il personaggio usa la pietra). Le pietre lavanda chiaro e lavanda e verde funzionano esattamente come una *verga dell'assorbimento*, ma assorbire un incantesimo richiede un'azione preparata e queste pietre non possono essere usate per potenziare gli incantesimi.

Gli incantesimi immagazzinati nella versione viola vibrante devono esservi stati posti da un incantatore, ma possono essere usati da chiunque (vedi *anello accumula incantesimi minore*).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere di 12° livello; **Costo** metà del prezzo di mercato

Pietre magiche

Colore	Forma	Effetto	Prezzo di mercato
Trasparente	Fuso	Sostenta una creatura in assenza di cibo e acqua	4.000 mo
Rosa pallido	Prisma	Bonus cognitivo +1 alla CA	5.000 mo
Rosso scuro	Sfera	Bonus di potenziamento +2 alla Destrezza	8.000 mo
Blu incandescente	Sfera	Bonus di potenziamento +2 alla Saggezza	8.000 mo
Blu chiaro	Romboide	Bonus di potenziamento +2 alla Forza	8.000 mo
Rosa	Romboide	Bonus di potenziamento +2 alla Costituzione	8.000 mo
Rosa e verde	Sfera	Bonus di potenziamento +2 al Carisma	8.000 mo
Scarlatta e blu	Sfera	Bonus di potenziamento +2 all'Intelligenza	8.000 mo
Blu scuro	Romboide	Allerta (come il talento)	10.000 mo
Iridescente	Fuso	Sostenta una creatura in assenza d'aria	18.000 mo
Lavanda chiaro	Ellissoide	Assorbe gli incantesimi fino al 4° livello*	20.000 mo
Madreperla	Fuso	Rigenera 1 danno ogni 10 minuti	20.000 mo
Verde chiaro	Prisma	Bonus di competenza +1 a tiri per colpire, tiri salvezza, prove di abilità e di caratteristica	30.000 mo
Arancione	Prisma	Livello dell'incantatore +1	30.000 mo
Viola vibrante	Prisma	Contiene tre livelli di incantesimi, come un *anello accumula incantesimi*	36.000 mo
Lavanda e verde	Ellissoide	Assorbe gli incantesimi fino all'8° livello**	40.000 mo

*Dopo aver assorbito 20 livelli di incantesimi la pietra si consuma e diventa grigio opaco, priva di potere magico.

**Dopo aver assorbito 50 livelli di incantesimi, la pietra si consuma e diventa grigio opaco, priva di potere magico.

PIGMENTI MERAVIGLIOSI

Aura evocazione forte; **LI** 15°

Slot —; **Prezzo** 4.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questi colori magici permettono a chi li usa di creare oggetti tangibili e permanenti semplicemente dipingendoli in due dimensioni. I colori devono essere applicati con un pennello di pelo di animale o di setole. I colori scorreranno spontaneamente fino a formare l'immagine dell'oggetto a cui l'artista sta pensando. Un vaso di *pigmenti meravigliosi* è sufficiente a creare oggetti per un totale di 27 m³ dipingendoli in due dimensioni su una superficie di 9 m³.

Si possono creare solo oggetti normali e inanimati. Non si possono dipingere le creature. I colori devono essere applicati ad una superficie. In genere occorrono almeno 10 minuti e una prova riuscita di Artigianato (pittura) per dipingere un oggetto. I *pigmenti meravigliosi* non sono in grado di creare oggetti magici. Gli oggetti di valore dipinti con questi colori (gemme e metalli preziosi, gioielli, avorio e così via) sembrano essere a prima vista di valore ma sono in realtà fatti di stagno, piombo, rame, osso e altri materiali poco costosi. Chi usa questi colori è in grado di creare armi, armature e altri oggetti comuni (compresi generi alimentari) il cui valore non superi le 2.000 mo. L'effetto è istantaneo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione maggiore;* **Costo** 2.000 mo

PIUMA INCANTATA

Aura evocazione forte; **LI** 12°

Slot —; **Prezzo** 400 mo (albero), 50 mo (ancora), 450 mo (barca cigno), 500 mo (frusta), 300 mo (uccello), 200 mo (ventaglio); **Peso** —

DESCRIZIONE

Ognuno di questi oggetti consiste in una piuma che serve ad uno scopo specifico. I tipi di piume sono descritti di seguito. Ogni piuma può essere usata una sola volta. Le piume incantate non hanno peculiarità che le distinguano le une dalle altre, a meno che la loro aura magica non venga identificata: anche piume con gli stessi poteri potrebbero avere un aspetto molto differente.

Albero: Una piuma in grado di far nascere dal nulla una quercia di grandi dimensioni (tronco del diametro di 180 cm, alta 18 metri e con una chioma di 12 metri di diametro). I suoi effetti sono istantanei.

Ancora: Questa piuma crea un'ancora per ormeggiare un'imbarcazione in acqua, rendendola a tutti gli effetti inamovibile per 1 giorno.

Barca cigno: Una piuma che crea una grande barca a forma di cigno in grado di muoversi sull'acqua alla velocità di 18 metri. Può trasportare otto cavalli con il relativo equipaggiamento, o fino a 32 personaggi di taglia Media o qualunque combinazione equivalente. La barca dura 1 giorno.

Frusta: Una piuma che prende la forma di una lunga frusta di cuoio che si avvolge attorno al bersaglio desiderato come un'*arma danzante*. L'arma ha bonus di attacco base +10, infligge 1d6+1 danni non letali, ha bonus di potenziamento +1 agli attacchi e ai danni ed è in grado di compiere un attacco gratuito di lotta (con bonus +15 alla prova di manovra in combattimento) se colpisce il bersaglio. La frusta dura 1 ora.

Uccello: Questa piuma crea un piccolo uccello che può essere usato per recapitare un breve messaggio scritto ad un bersaglio senza alcuna possibilità di errore. La piuma dura fino quando il messaggio non è stato recapitato.

Ventaglio: Una piuma larga che forma un enorme ventaglio in movimento, che è in grado di generare un vento di forza sufficiente a spingere una nave (a circa 40 km all'ora). Questo vento non si somma con eventuali spostamenti d'aria naturali. La piuma può, comunque, essere usata per rallentare eventuali venti già presenti nell'area creando una zona di relativa calma oppure di brezza (anche se all'interno

della tempesta la dimensione delle onde non verrà influenzata). Il ventaglio può essere usato per un massimo di 8 ore, e non funziona sulla terraferma.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione maggiore;* **Costo** 200 mo (albero), 25 mo (ancora), 225 mo (barca cigno), 250 mo (frusta), 150 mo (uccello), 100 mo (ventaglio)

POLVERE DELL'APPARIZIONE

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 1.800 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo tipo di polvere dal colore metallico è molto sottile e leggera. Quando una manciata di essa viene lanciata in aria, si deposita sugli oggetti in un raggio di 3 metri rendendoli visibili anche se sono invisibili. Annulla gli effetti di *distorsione* e *sfocatura* (in questo funziona come l'incantesimo *luminescenza*), È anche in grado di rivelare finzioni, immagini speculari e immagini proiettate per ciò che sono realmente. Una creatura cosparsa di questa polvere subisce penalità –30 alle prove di Furtività. I suoi effetti durano per 5 minuti.

La *polvere dell'apparizione* viene in genere conservata in piccoli pacchetti di seta o sottili cerbottane d'osso.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *polvere luccicante;* **Costo** 900 mo

POLVERE DELLA SPARIZIONE

Aura illusione moderata; **LI** 7°

Slot —; **Prezzo** 3.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Ha lo stesso aspetto della *polvere dell'apparizione* e viene conservata allo stesso modo. Una creatura o un oggetto che vengano cosparsi con essa diventano invisibili (come per l'incantesimo *invisibilità superiore*). La vista normale non è in grado di scorgere le creature o gli oggetti coperti dalla polvere, che non possono essere nemmeno individuati tramite mezzi magici, inclusi incantesimi come *vedere invisibilità* o *epurare invisibilità*. Tuttavia, la *polvere dell'apparizione* rivela gli oggetti o le creature resi invisibili dalla *polvere della sparizione*. Altri fattori, come il suono e l'odorato, possono comunque tradire la loro presenza. L'effetto magico simile ad *invisibilità superiore* che viene creato dalla polvere durerà per 2d6 round. La creatura invisibile non sa quando l'effetto avrà termine.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità superiore;* **Costo** 1.750 mo

POLVERE DELL'ILLUSIONE

Aura illusione moderata; **LI** 6°

Slot —; **Prezzo** 1.200 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa polvere anonima sembra gesso o polvere di grafite. Ad un esame più attento, comunque, ci si accorge che cambia costantemente colore e forma. Se viene cosparsa su una creatura, comunque, il bersaglio è sotto l'effetto del mascheramento *camuffare se stesso*, ed è chi lo cosparge con la polvere a decidere la forma che deve assumere. Ad un bersaglio non consenziente è concesso un tiro salvezza su Riflessi con CD 11 per evitare la polvere. Il mascheramento dura per 2 ore.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso;* **Costo** 600 mo

POLVERE NASCONDI TRACCE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 250 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa polvere all'apparenza normale è in realtà in grado di nascondere le tracce del passaggio del suo possessore e dei suoi compagni. Una manciata di polvere lanciata in aria, fa sì che una stanza con un pavimento fino a 90 m^2 sia resa così sporca, polverosa, e coperta di ragnatele da sembrare abbandonata da decenni.

Una manciata di polvere sparsa su un sentiero cancella il passaggio di una dozzina di uomini e cavalli per 75 metri indietro. I suoi effetti sono istantanei, e una volta usata la polvere, nell'area di effetto non rimane alcuna aura magica che possa renderla identificabile. Le prove di Sopravvivenza per seguire le tracce di una preda in un'area sotto l'effetto di questa polvere dovranno essere effettuate con una CD di 20 punti più alta del normale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *passare senza tracce;* **Costo** 125 mo

POLVERE PROSCIUGANTE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 11°

Slot —; **Prezzo** 850 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa polvere speciale può essere utilizzata in vari modi. Se viene lanciata in acqua, fino a 450 litri di acqua si volatilizzano istantaneamente; la polvere poi si trasforma in una pallina delle dimensioni di una biglia, che rimane a galleggiare nel punto in cui è stata lanciata. Se viene scagliata a terra, si rompe rilasciando l'acqua che aveva assorbito. Questo tipo di polvere ha effetto solo sull'acqua (dolce, salata, alcalina) e non su altri liquidi. Se la polvere viene usata contro un esterno del sottotipo elementale e acqua, la creatura deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 18 o viene distrutta. La polvere infligge 5d6 danni alla creatura anche se supera il tiro salvezza.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare acqua;* **Costo** 425 mo

POZZO DEI MONDI

Aura evocazione forte; **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 82.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo strano oggetto di natura extradimensionale assomiglia ad un *buco portatile*. Qualunque cosa venga posta al suo interno viene immediatamente trasportata verso un altro mondo: una dimensione parallela, un altro pianeta o piano di esistenza (da determinare casualmente). Se il pozzo viene spostato, il fattore casuale in questione deve

essere determinato di nuovo. Può essere raccolto, piegato o arrotolato proprio come un *buco portatile.* Eventuali oggetti che provengano dal mondo con cui comunica il pozzo possono uscire da esso allo stesso modo in cui vi entrano (è un portale attraversabile in entrambi i sensi).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *portale;* **Costo** 41.000 mo

SCARABEO DELL'ANATEMA DEI GOLEM

Aura divinazione moderata; **LI** 8°

Slot collo; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa spilla a forma di scarabeo permette a chi la indossa di individuare immediatamente qualunque golem si trovi in un raggio di 18 metri, anche se deve concentrarsi (un'azione standard) affinché l'individuazione abbia luogo. Inoltre, lo scarabeo permette al suo possessore di combattere un golem con le armi, con attacchi senz'armi o con le armi naturali come se il golem non avesse alcuna riduzione del danno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione del magico,* il creatore deve essere almeno di 10° livello; **Costo** 1.250 mo

SCARABEO DI PROTEZIONE

Aura abiurazione e necromanzia forte; **LI** 18°

Slot collo; **Prezzo** 38.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto ha l'aspetto di un medaglione d'argento a forma di scarabeo. Se viene tenuto in mano per 1 round, sulla sua superficie appare un'iscrizione che spiega che si tratta di un medaglione protettivo.

Il possessore dello scarabeo guadagna resistenza agli incantesimi 20. Lo scarabeo può anche assorbire attacchi di risucchio di energia, effetti di morte o effetti di energia negativa. Ma, dopo aver assorbito 12 attacchi di questo tipo, lo scarabeo si riduce in polvere, distrutto per sempre.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *interdizione della morte, resistenza agli incantesimi;* **Costo** 19.000 mo

SCOPA VOLANTE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot —; **Prezzo** 17.000 mo; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questa scopa è in grado di volare come se fosse sotto l'effetto

dell'incantesimo *volo giornaliero* (+4 alle prove di Volare) fino a 9 ore al giorno (divisibili come preferito dal suo proprietario).

La scopa può portare un peso di 100 kg e volare ad una velocità di 12 metri, o fino a 200 kg ad una velocità di 9 metri.

Inoltre, può viaggiare da sola fino a qualunque destinazione venga nominata dal suo possessore, sempre che la persona in questione abbia un'idea precisa della posizione e dell'aspetto del luogo designato.

Quando viene pronunciata la parola di comando, la scopa vola fino a raggiungere il suo possessore da una distanza di 270 metri. La *scopa volante* ha velocità 12 metri quando non è cavalcata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *volo giornaliero, permanenza*; **Costo** 8.500 mo

SFERA DI CRISTALLO

Aura divinazione moderata; **LI** 10°

Slot —; **Prezzo** variabile; **Peso** 3,5 kg

DESCRIZIONE

Tra gli oggetti che vengono usati per lo scrutamento questo è il più comune, una *sfera di cristallo* di circa 15 cm di diametro. Questi oggetti sono così noti che molti cosiddetti oracoli e veggenti usano delle copie di essi (non magiche) per i loro servizi.

Un personaggio può usare questo oggetto per vedere praticamente a qualunque distanza o perfino all'interno di altri piani di esistenza, come nel caso dell'incantesimo *scrutare* (tiro salvezza su Volontà con CD 16 per negare).

Certe *sfere di cristallo* hanno dei poteri aggiuntivi che possono essere usati sui bersagli che appaiono all'interno della sfera.

Tipo di sfera di cristallo	Prezzo di mercato
Sfera di cristallo	42.000 mo
Sfera di cristallo con vedere invisibilità	50.000 mo
Sfera di cristallo con individuazione dei pensieri (Volontà CD 13 nega)	51.000 mo
*Sfera di cristallo con telepatia**	70.000 mo
Sfera di cristallo con visione del vero	80.000 mo

* Chi osserva una scena attraverso una sfera di cristallo è in grado di mandare messaggi mentali alle persone che appaiono al suo interno. Una volta al giorno, il personaggio può anche tentare di usare *suggestione* (come il relativo incantesimo, tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per negare).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scrutare* (oltre agli incantesimi addizionali che si desidera includere nell'oggetto); **Costo** 21.000 mo (standard), 25.000 (con *vedere invisibilità*), 25.500 mo (con *individuazione dei pensieri*), 35.000 mo (con *telepatia*), 40.000 mo (con *visione del vero*)

SOLVENTE UNIVERSALE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 50 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa sostanza ha la proprietà particolare di dissolvere la *colla meravigliosa*, le borse dell'impedimento e tutti gli altri adesivi. Applicare il solvente è un'azione standard.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *freccia acida;* **Costo** 25 mo

SPECCHIO DELL'ANTAGONISMO

Aura necromanzia forte; **LI** 15°

Slot —; **Prezzo** 92.000 mo; **Peso** 22,5 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto somiglia ad un normale specchio di 120 cm di lunghezza per 90 cm di larghezza. Può essere appeso ad una superficie e attivato tramite una parola di comando. La stessa parola di comando è in grado di disattivarlo. Quando una creatura vede la sua immagine riflessa sulla superficie dello specchio, lo specchio ne crea un esatto duplicato. L'antagonista attaccherà immediatamente l'originale. Il duplicato ha tutti gli oggetti e i poteri speciali dell'originale (inclusi quelli magici). Una volta che l'originale o il duplicato sono stati sconfitti o distrutti, il duplicato e i suoi oggetti svaniscono nel nulla. Lo specchio funziona fino a quattro volte al giorno. Distruggere lo specchio (durezza 1, 5 punti ferita) fa svanire immediatamente tutti i duplicati.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *clone;* **Costo** 46.000 mo

SPECCHIO IMPRIGIONANTE

Aura abiurazione forte; **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 200.000 mo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto di cristallo ha una superficie di 120 cm^2 e una struttura di rinforzo di metallo o legno. Sulla cornice solitamente sono raffigurati draghi, demoni, diavoli, geni, naga, o altre creature potenti che sono note per i loro poteri magici. Può essere appeso ad una superficie e attivato tramite una parola di comando. La stessa parola di comando è in grado di disattivarlo. Lo *specchio imprigionante* ha al suo interno 15 spazi extradimensionali. Qualsiasi creatura che si avvicini entro 9 metri da esso e che guardi la sua immagine riflessa deve effettuare un tiro salvezza su Volontà con CD 23 per evitare di venire intrappolata all'interno dello specchio, in uno di questi spazi. Una creatura che non sia a conoscenza della natura magica dell'oggetto guarda quasi automaticamente la sua immagine riflessa. La probabilità che una creatura osservi la sua immagine riflessa ed effettui quindi un tiro salvezza scende al 50%, se è al corrente delle capacità dello specchio e cerca quindi di evitare di guardarlo (come nel caso degli attacchi con lo sguardo; vedi *Pathfinder GdR Bestiario*)

Quando una creatura è intrappolata, viene portata fisicamente all'interno dello specchio. La taglia non è un fattore determinante, ma costrutti e non morti non verranno intrappolati, come anche gli oggetti inanimati e quelli fatti di materia non vivente. L'equipaggiamento di una vittima (inclusi i vestiti e qualunque cosa trasporti) rimane fuori dallo specchio. Se chi possiede lo specchio conosce la giusta

parola di comando, può richiamare l'immagine di qualunque creatura sia intrappolata al suo interno per conversare con lei. È necessaria un'altra parola di comando per liberare la creatura intrappolata. Queste due parole di comando sono specifiche per ogni prigioniero.

Se lo specchio non risulta sufficiente a contenere tutti i suoi prigionieri, una vittima (determinata casualmente) viene liberata per fare spazio all'ultima che è stata imprigionata. Se lo specchio viene rotto (durezza 1, 5 punti ferita), tutte le vittime al suo interno vengono liberate.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *imprigionare;* **Costo** 100.000 mo

STATUINE DELLE MERAVIGLIE

Aura varie; **LI** vario

Slot —; **Prezzo** 15.500 mo (cane d'onice), 21.000 mo (capre d'avorio), 3.800 mo (corvo d'argento), 17.000 mo (elefante di marmo), 10.000 mo (grifone di bronzo), 9.100 mo (gufo di serpentino), 16.500 mo (leoni d'oro), 10.000 mo (mosca d'ebano), 28.500 mo (stallone di ossidiana); **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Ogni *statuina delle meraviglie* a prima vista non sembra altro che una piccola riproduzione di una creatura non più alta di 2,5 cm (con una sola eccezione). Quando la statuina viene scagliata a terra e viene pronunciata la parola di comando, si trasforma in una creatura vivente di taglia normale (a meno che non sia specificato diversamente). La creatura obbedisce al suo padrone e lo serve fedelmente. A meno che non sia indicato altrimenti, la creatura comprende il Comune ma non è in grado di parlarlo.

Se una *statuina delle meraviglie* viene rotta o distrutta mentre è in forma di statuina, diventa inutilizzabile per sempre. Il suo potere magico si disperde, definitivamente scomparso. Se uccisa nella sua forma animale, la statuina torna semplicemente al suo stato originale e sarà possibile usarla un'altra volta.

Cane d'onice: Quando viene pronunciata la parola di comando, la statuina si trasforma in una creatura con le stesse statistiche di un cane da galoppo, a parte il fatto che ha un punteggio di Intelligenza di 8, può comunicare in Comune e ha eccezionali capacità visive e olfattive. Ha la capacità fiuto e aggiunge +4 alle prove di Percezione. È dotato di scurovisione (in un raggio di 18 metri) ed è in grado di *vedere invisibilità*. Un cane d'onice può essere usato una volta a settimana per un massimo di 6 ore. Obbedisce solo al suo padrone. Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*.

Capre d'avorio: Vengono di solito trovate in serie da tre. Ognuna di queste capre ha qualche piccola differenza, che rispecchia le diverse funzioni:

- *Capra del viaggio*: Questa statuina si trasforma in una cavalcatura veloce e resistente, pari sotto ogni aspetto ad un cavallo pesante tranne che esteriormente. La capra può viaggiare per un massimo di 1 giorno a settimana, tutto in una volta oppure in qualunque combinazione fino ad un totale di 24 ore. A questo punto, o se viene pronunciata la parola di comando, torna ad essere una statuina per almeno 1 giorno prima che possa venire usata di nuovo.
- *Capra del dolore*: Questa statuina si trasforma in una creatura enorme, più grande di un toro, con le statistiche di un incubo (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*), fatta eccezione per un paio di corna di grandi dimensioni (1d8+4 danni con ogni corno). Se carica per attaccare, può usare solo le sue corna (ma aggiungendo 6 danni ad ogni attacco messo a segno in quel round). Può essere animata una volta al mese per un massimo di 12 ore.
- *Capra del terrore*: Quando viene animata con la giusta parola di comando, questa statuina si trasforma in una cavalcatura simile ad un destriero, con le statistiche di un cavallo da guerra leggero. Tuttavia, chi la cavalca può utilizzare le corna della capra come armi (un corno come una *lancia pesante da cavaliere+3* e l'altro come una *spada lunga+5*). Quando viene usata per attaccare un avversario, la capra del terrore emana un'aura di *paura* che funziona come l'incantesimo omonimo in un raggio di un 9 metri (tiro salvezza su Volontà con CD 16 parziale). Può venire usata una volta ogni 2 settimane per un massimo di 3 ore per ogni utilizzo. Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*.

Corvo d'argento: Questa statuina d'argento si trasforma in corvo a comando (mantenendo comunque la consistenza del metallo, il che le conferisce durezza 10). Con un'altra parola di comando è possibile farla volare via in modo che porti un messaggio, come una creatura soggetta all'incantesimo *animale messaggero*. Se non gli viene comandato di portare un messaggio, il corvo obbedisce solo ai comandi del suo padrone, anche se non ha alcuna capacità speciale né poteri telepatici. Può mantenere la sua forma animata per 24 ore alla settimana, non necessariamente consecutive. Ammaliamento e trasmutazione moderati; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animale messaggero, animare oggetti*.

Elefante di marmo: La più grande di tutte le statuine, circa delle dimensioni di una mano umana. Quando viene pronunciata la parola di comando, l'*elefante di marmo* cresce fino a raggiungere le dimensioni di un elefante normale. L'animale obbedisce al suo padrone ciecamente come bestia da soma, come cavalcatura e come combattente. La statuina può essere usata quattro volte al mese per un massimo di 24 ore ognuna. Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*.

Grifone di bronzo: Quando viene animato, il *grifone di bronzo* agisce a tutti gli effetti come un normale grifone sotto il comando del suo possessore (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*). Questo oggetto può essere usato due volte alla settimana per un massimo di 6 ore per ogni utilizzo. Quando sono trascorse 6 ore o quando viene di nuovo pronunciata la parola di comando, il *grifone di bronzo* torna ad essere una statuina di piccole dimensioni. Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*.

Gufo di serpentino: Un *gufo di serpentino* si trasforma in un gufo cornuto di dimensioni normali o in un gufo gigante (si usano le statistiche dell'aquila gigante), a seconda della parola di comando usata. La trasformazione può avvenire solo una volta al giorno e avere una durata massima di 8 ore continuate. Tuttavia, dopo tre trasformazioni in gufo gigante la statuina perde tutte le sue proprietà magiche. Il gufo è in grado di comunicare con il suo padrone telepaticamente e di informarlo in questo modo di tutto ciò che sente o vede. Trasmu-

tazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*.

Leoni d'oro: Vengono di solito trovati a coppie. Si trasformano in normali leoni adulti. Se vengono uccisi in combattimento, i leoni rimangono in forma di statuina per 1 intera settimana. Altrimenti, possono essere usati una volta al giorno per un massimo di 1 ora. Aumentano e si riducono di dimensioni tramite una parola di comando. Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*.

Mosca d'ebano: Quando viene animata, la mosca d'ebano è della taglia di un pony e ha tutte le statistiche di un pegaso ma non è in grado di compiere attacchi. Questo oggetto può essere usato tre volte alla settimana per un massimo di 12 ore per ogni utilizzo. Quando sono trascorse 12 ore o quando viene pronunciata la parola di comando, la mosca d'ebano torna di nuovo ad essere una statuina di dimensioni minuscole. Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*.

Stallone d'ossidiana: Uno stallone di ossidiana appare come un blocchetto di pietra nera senza dettagli particolari. Ad un esame più attento è possibile accorgersi che ricorda nella forma un quadrupede di qualche tipo. A comando, questo pezzo d'ossidiana si trasforma in una incredibile cavalcatura. Ha le statistiche di un cavallo pesante, con i seguenti poteri addizionali che possono essere utilizzati una volta a round a volontà: *volo giornaliero, spostamento planare* e *transizione eterea*. La creatura si lascia cavalcare docilmente, ma se chi la cavalca è di allineamento buono ci sarà una probabilità del 10% che la creatura decida di trasportare il suo padrone fino ai piani inferiori per poi tornare alla sua forma originale. La statuina può essere usata una volta a settimana per un periodo continuato di 24 ore. Notare che quando la cavalcatura usa *transizione eterea* e *spostamento planare*, anche chi la cavalca e il suo equipaggiamento sono soggetti agli stessi effetti. In questo modo chi la cavalca può viaggiare in altri piani in questo modo. Evocazione e trasmutazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti, forma eterea, volare, spostamento planare*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, incantesimi addizionali, vedi testo; **Costo** 5.000 mo (grifone di bronzo), 5.000 mo (mosca d'ebano), 8.250 mo (leoni d'oro), 10.500 mo (capre d'avorio), 8.500 mo (elefante di marmo), 14.250 mo (stallone di ossidiana), 7.750 mo (cane d'onice), 4.550 mo (gufo di serpentino), 1.900 mo (corvo d'argento)

STIVALI ALATI

Aura trasmutazione moderata; **LI** 8°

Slot piedi; **Prezzo** 16.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi stivali a prima vista sembrano del tutto normali. A comando, è possibile far spuntare delle piccole ali in corrispondenza del tallone che permetteranno a chi li indossa di volare senza la necessità di mantenere la concentrazione, come sotto l'effetto dell'incantesimo *volare* (con bonus +4 alle prove di Volare). Si può volare fino a tre volte al giorno per un massimo di 5 minuti per volo.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *volare*; **Costo** 8.000 mo

STIVALI DEL TELETRASPORTO

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot piedi; **Prezzo** 49.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Qualsiasi personaggio che indossi questi calzari può usare l'incantesimo *teletrasporto* tre volte al giorno, esattamente come se avesse lanciato l'incantesimo dallo stesso nome.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *teletrasporto*; **Costo** 24.500 mo

STIVALI DELL'INVERNO

Aura abiurazione e trasmutazione debole **LI** 5°

Slot piedi; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi stivali conferiscono grandi poteri a chi li indossa. Innanzitutto, è in grado di camminare in mezzo alla neve alla sua normale velocità, senza lasciare tracce. Gli stivali gli consentono anche di viaggiare alla normale velocità sul ghiaccio più scivoloso (solo superfici orizzontali, non verticali o eccessivamente inclinate) senza cadere o scivolare. Infine, gli *stivali dell'inverno* scaldano chi li indossa come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *contrastare elementi*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi, grazia del gatto, passare senza tracce*; **Costo** 1.250 mo

STIVALI DELLA LEVITAZIONE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot piedi; **Prezzo** 7.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi stivali di pelle sono leggeri e confortevoli, con suole sottili rinforzate da strisce di cuoio che danno un incredibile supporto e protezione ai piedi. A comando, questi stivali permettono a chi li indossa di levitare come se avesse lanciato su di sé l'incantesimo *levitazione*.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione*; **Costo** 3.750 mo

STIVALI DELLA VELOCITÀ

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot piedi; **Prezzo** 12.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Con un'azione gratuita, chi li indossa può sbattere i talloni, in modo da agire come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità*, per un massimo di 10 round al giorno. I round della durata di questo effetto magico non devono necessariamente essere consecutivi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *velocità*; **Costo** 6.000 mo

STIVALI ELFICI

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°

Slot piedi; **Prezzo** 2.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questi morbidi stivali permettono a chi li indossa di muoversi

agilmente in quasi qualunque ambiente, conferendogli bonus di competenza +5 alle prove di Acrobazia.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un elfo; **Costo** 1.250 mo

STIVALI MOLLEGGIATI

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot piedi; **Prezzo** 5.500 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Chi indossa questi stivali aumenta di 3 metri la sua normale velocità base sul terreno. Oltre a questa capacità di movimento (considerata un bonus di potenziamento), gli stivali consentono a chi li indossa di compiere degli enormi salti. Può saltare con un bonus di competenza +5 alle prove di Acrobazia.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *passo veloce*, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Acrobazia; **Costo** 2.750 mo

TALISMANO ANTI-VELENO

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot collo; **Prezzo** 27.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto consiste in una gemma nera dallo splendido taglio appesa ad una sottile catena d'argento da indossare sul collo. Chi la indossa è immune a qualsiasi veleno, sebbene i veleni già attivi nel momento in cui il talismano viene indossato, continuino il loro decorso.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *neutralizza veleno;* **Costo** 13.500 mo

TALISMANO DELLA RIMARGINAZIONE

Aura evocazione moderata; **LI** 10°

Slot collo; **Prezzo** 15.000 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa pietra è di colore rosso sangue e pende da una catenella d'oro (da appendere al collo). Chi la indossa diventerà immediatamente stabile se i suoi punti ferita scendono sotto lo 0 (ma non nel caso il danno sia sufficiente ad ucciderlo). Il talismano raddoppia la velocità di guarigione e permette anche di guarire quelle ferite che non si rimarginerebbero normalmente. I danni da sanguinamento vengono annullati, ma si è ancora suscettibili ai danni da sanguinamento che provocano danni alle caratteristiche o risucchi delle stesse.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *guarigione;* **Costo** 7.500 mo

TALISMANO DELLA SALUTE

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot collo; **Prezzo** 7.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Chi indossa questa gemma blu appesa ad una catenella d'argento (da appendere al collo) diventa immune a qualunque malattia, incluse quelle soprannaturali.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *rimuovi malattia;* **Costo** 3.750 mo

TAMBURI DEL PANICO

Aura necromanzia moderata; **LI** 7°

Slot —; **Prezzo** 30.000 mo; **Peso** 5 kg la coppia.

DESCRIZIONE

Questi tamburi sono a forma di timpani (delle semisfere di circa 45 cm di diametro su degli appositi supporti). Vengono trovati sempre a coppie e sono privi di altre particolarità. Quando vengono suonati entrambi, tutte le creature nel raggio di 36 metri (con l'eccezione di quelle nella zona di sicurezza entro 6 metri dai tamburi) sono soggette all'incantesimo *paura* (tiro salvezza su Volontà con CD 16 parziale). I *tamburi del panico* possono essere utilizzati una volta al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *paura;* **Costo** 15.000 mo

TAPPETO VOLANTE

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot —; **Prezzo** variabile; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto è in grado di volare come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *volo giornaliero* con durata illimitata. La taglia, la capacità di trasporto e la velocità dei diversi *tappeti volanti* sono descritte nella tabella che segue. Splendidi a vedersi e molto curati nella lavorazione, i tappeti in questione hanno ognuno una differente parola di comando per attivarli. Se l'oggetto si trova all'interno del raggio vocale, la parola di comando lo attiva, che il suo possessore si trovi su di esso o meno. Il tappeto può poi essere controllato comunicandogli verbalmente la direzione in cui deve spostarsi.

Taglia	Capacità	Velocità	Peso	Prezzo di mercato
1,5 m × 1,5 m	100 kg	12 m	4 kg	20.000 mo
1,5 m × 3 m	200 kg	12 m	5 kg	35.000 mo
3 m × 3 m	400 kg	12 m	7,5 kg	60.000 mo

Un *tappeto volante* può trasportare il doppio della sua capacità, ma farlo riduce la sua velocità a 9 metri. Un *tappeto volante* può fluttuare senza bisogno di prove di Volare e conferisce bonus +5 alle altre prove di Volare.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *volo giornaliero*; **Costo** 10.000 mo (1,5 m × 1,5 m), 17.500 mo (1,5 m × 3 m), 30.000 mo (3 m × 3 m)

TESCHIOSCURO

Aura invocazione moderata [male]; **LI** 9°

Slot —; **Prezzo** 60.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo teschio intagliato nell'ebano è incredibilmente malvagio. Ovunque venga portato, l'area che lo circonda deve essere conside-

rata come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *profanare*, con il teschio come punto di origine (a parte il fatto che legato al *teschioscuro* c'è solo un singolo effetto di incantesimo. Questo incantesimo è tratto dalla lista standard data nella descrizione dell'incantesimo *profanare* e non può essere cambiato).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *profanare*, il creatore deve essere malvagio; **Costo** 30.000 mo

TOMO DEL CHIARO PENSIERO

Aura invocazione forte (se viene usato *miracolo*); **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), 137.500 mo (+5); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo pesante libro contiene esercizi e consigli che aiutano a migliorare la memoria e il pensiero logico, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di tomo) al suo punteggio di Intelligenza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *miracolo* o *desiderio;* **Costo** 26.250 mo (+1), 52.500 mo (+2), 78.750 mo (+3), 105.000 mo (+4), 131.250 mo (+5)

TOMO DEL COMANDO E DELL'INFLUENZA

Aura invocazione forte (se viene usato *miracolo*); **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), 137.500 mo (+5); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo imponente libro contiene suggerimenti utili a persuadere e ispirare gli altri, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di tomo) al suo punteggio di Carisma. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo;* **Costo** 26.250 mo (+1), 52.500 mo (+2), 78.750 mo (+3), 105.000 mo (+4), 131.250 mo (+5)

TOMO DELLA COMPRENSIONE

Aura invocazione forte (se viene usato *miracolo*); **LI** 17°

Slot —; **Prezzo** 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), 137.500 mo (+5); **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo poderoso libro contiene suggerimenti utili a migliorare l'istinto e le capacità di percezione, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di tomo) al suo punteggio di Saggezza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *miracolo o desiderio;* **Costo** 26.250 mo (+1), 52.500 mo (+2), 78.750 mo (+3), 105.000 mo (+4), 131.250 mo (+5)

TUNICA DEGLI OCCHI

Aura divinazione moderata; **LI** 11°

Slot corpo; **Prezzo** 120.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa tunica elegante sembra una veste normale fino al momento in cui non viene indossata. Chi la indossa è in grado di vedere in tutte le direzioni contemporaneamente grazie ad alcuni disegni visibili a forma di occhio che decorano tutta la tunica. Conferisce anche scurovisione 36 metri. La tunica permette anche di vedere creature o oggetti invisibili o eterei in un raggio di 36 metri.

La *tunica degli occhi* fornisce bonus di competenza +10 alle prove di Percezione. Chi la indossa mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando è impreparato e non può essere attaccato ai fianchi. Chi la indossa non può però chiudere gli occhi o evitare di guardare una creatura dotata di un attacco con lo sguardo. Un incantesimo *luce* o *fiamma perenne* lanciato direttamente su una *tunica degli occhi* la acceca per 1d3 minuti. L'incantesimo *luce diurna* la acceca per 2d4 minuti.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero;* **Costo** 60.000 mo

TUNICA DEGLI OGGETTI UTILI

Aura trasmutazione moderata; **LI** 9°

Slot corpo; **Prezzo** 7.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

A prima vista sembra una tunica normale, ma chi la indossa si accorge che è ricoperta di piccole pezze di stoffa di varie forme. Solo chi indossa la tunica è in grado di vederle, riconoscerle per gli oggetti in cui si trasformeranno e di staccarle. Solo una di queste toppe può essere staccata ogni round. Staccare una toppa la trasforma in un oggetto tangibile, come descritto in seguito. Una tunica degli oggetti utili appena creata ha due di ognuna delle seguenti pezze:

- Pugnale
- Lanterna schermabile (piena e accesa)
- Specchio (uno specchio di metallo lucido di 60 × 120 cm)
- Asta (3 metri di lunghezza)
- Corda di canapa (rotolo di 15 metri)
- Sacco

In aggiunta, la tunica ha molte altre toppe. Tirate 4d4 per determinare il numero di toppe e poi tirate per ogni toppa sulla tabella seguente per determinarne la natura.

d%	Risultato
01–08	Borsa con 100 monete d'oro
09–15	Forziere d'argento (15 × 15 × 30 cm) di 500 mo di valore
16–22	Porta di ferro (fino ad un massimo di 3 × 3 m, sbarrata da una parte; deve essere posta verticalmente e si fissa da sola con cardini alle pareti
23–30	10 gemme (ognuna del valore di 100 mo)
31–44	Scala di legno (lunga 7,2 m)
45–51	Mulo (con sacche da sella)
52–59	Fossa aperta (3 ×3 × 3 m)
60–68	*Pozione di cura ferite gravi*
69–75	Barca a remi (lunga 3,6 m)
76–83	Pergamena minore con un incantesimo determinato a caso
84–90	2 cani da guerra (come cani da galoppo)
91–96	Finestra (60 × 120 cm, fino a 60 cm di profondità)
97–100	Ariete portatile

È possibile che siano presenti oggetti multipli dello stesso tipo. Una volta rimossa, una toppa non può essere rimpiazzata.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare;* **Costo** 3.500 mo

TUNICA DEI COLORI SCINTILLANTI

Aura illusione moderata; **LI** 11°

Slot corpo; **Prezzo** 27.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Chi indossa questa tunica può fare sì che essa si trasformi in un vortice di colori cangianti, con un colore dopo l'altro che scende dall'alto verso il basso in arcobaleni di luce intensa. Questi colori sono in grado di frastornare le creature più vicine, occultare chi la indossa e illuminare la zona circostante. Dopo aver pronunciato la parola di comando, è necessario 1 round completo affinché i colori comincino a scorrere sulla tunica. I colori hanno un effetto equivalente a quello di un attacco con lo sguardo con una portata di 9 metri. Le creature che guardano chi indossa la tunica rimangono frastornate per 1d4+1 round (tiro salvezza su Volontà con CD 16 per negare). Questa è una trama che influenza la mente.

Ogni round in cui la tunica scintilla, aumenta il bonus di occultamento che conferisce a chi la indossa. La probabilità di essere mancati il primo round è del 10%, e aumenta del 10% ogni round fino a raggiungere il 50% (occultamento totale).

La tunica è anche in grado di illuminare un'area con un raggio di 9 metri. L'effetto non può durare più di un massimo di 10 round al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *sfocatura, trama iridescente;* **Costo** 13.500 mo

TUNICA DEL MIMETISMO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot corpo; **Prezzo** 8.400 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Quando questa semplice tunica di lana viene indossata, il personaggio può assumere la forma di un'altra creatura umanoide, come se usasse l'incantesimo *alterare se stesso.* Questo cambiamento dura 1 ora, anche se si può mettere fine al suo effetto in qualsiasi momento si voglia come azione gratuita. Mentre si è in questa forma si guadagna la capacità di parlare e comprendere i linguaggi razziali di base della forma scelta. Per esempio, se si assume la forma di un orco, si è capaci di parlare e capire l'Orchesco.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *alterare se stesso, linguaggi;* **Costo** 4.200 mo

TUNICA DEL MONACO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot corpo; **Prezzo** 13.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa semplice tunica marrone, quando indossata, conferisce grandi capacità nel combattimento senz'armi. Se chi la indossa ha livelli da monaco, la sua CA e il danno senz'armi sono trattati come se fosse un monaco di cinque livelli più alto. Se indossata da un personaggio con il talento Pugno Stordente, la tunica permette di effettuare un attacco stordente addizionale ogni giorno. Se il personaggio non è un monaco, ottiene la CA ed il danno senz'armi di un monaco di 5° livello (anche se non aggiunge il suo bonus di Saggezza alla CA). Questo bonus alla CA funzione come il bonus alla CA del monaco.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *giusto potere* or *trasformazione*; **Costo** 6.500 mo

TUNICA DELL'ARCIMAGO

Aura variabile forte; **LI** 14°

Slot corpo; **Prezzo** 75.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa tunica apparentemente normale può essere bianca (con un risultato di 01–45 su un d%, allineamento buono), grigia (46–75, allineamento né buono né malvagio) o nera (76–100, allineamento malvagio). Se l'allineamento di chi la indossa non è uguale a quello della tunica, questa non conferisce alcun potere od effetto (vedi sotto). Solo un incantatore arcano può padroneggiare pienamente i poteri della tunica una volta indossata. i poteri sono i seguenti:

- Bonus di armatura +5 alla CA.
- Resistenza agli incantesimi 18.
- Bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza.
- Bonus di potenziamento +2 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi.

Come accennato, tutte le tuniche hanno un allineamento a cui sono legate. Se una tunica bianca viene indossata da un personaggio malvagio, questi acquisisce immediatamente tre livelli negativi permanenti. Ciò accade anche nel caso una tunica nera venga indossata da un personaggio buono. Un personaggio buono o malvagio che indossi una tunica grigia, o un personaggio neutrale che indossi una tunica bianca o nera guadagnano due livelli negativi permanenti. Anche

se i livelli negativi rimangono finché la tunica viene indossata e non possono essere annullati in alcun modo (neanche con l'incantesimo *ristorare*) vengono rimossi immediatamente se la tunica viene tolta.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, campo anti-magia* o *scudo della fede,* il creatore deve essere dello stesso allineamento della tunica; **Costo** 37.500 mo

TUNICA DELLE OSSA

Aura necromanzia moderata [male]; **LI** 6°

Slot corpo; **Prezzo** 2.400 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo utile oggetto per un necromante funziona come una *tunica degli oggetti utili.* Sembra una normale tunica, ma un personaggio che la indossa nota che è adornata con piccole figure ricamate che rappresentano creature non morte. Solo chi indossa la tunica può vedere la tessitura e riconoscere le creature per quello che sono in realtà, e quindi staccarle. Si può staccare una figura ogni round. Staccare una creatura la rende una vera creatura non morta (vedi la lista seguente). Scheletri o zombi non sono sotto il controllo di chi indossa la tunica, ma potranno essere in seguito comandati, intimoriti, scacciati o distrutti. Una *tunica delle ossa* appena creata ha sempre due figure ricamate per ognuno dei seguenti non morti (vedi *Pathfinder GdR Bestiario*).

- Scheletro umano
- Scheletro di lupo
- Scheletro di cavallo pesante
- Zombi rapido goblin
- Zombi resistente umano
- Zombi untore ogre

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti;* **Costo** 1.200 mo

TUNICA DELLE STELLE

Aura variabile forte; **LI** 15°

Slot corpo; **Prezzo** 58.000 mo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo indumento è in genere nero o blu scuro, impreziosito da piccole stelle bianche o argentate. La tunica ha tre poteri magici.

- Consente a chi la indossa di viaggiare fisicamente fino al Piano Astrale, con tutto ciò che sta trasportando o indossando.
- Fornisce bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza.
- Chi indossa la veste può usare fino a sei delle stelle ricamate sulla parte frontale della tunica come degli *shuriken+5*. La tunica stessa rende chi la indossa competente nell'uso di queste armi. Ogni shuriken svanisce dopo l'uso. Le stelle si riformano una volta al mese.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *dardo incantato, proiezione astrale* o *spostamento planare;* **Costo** 29.000 mo

UNGUENTO DELLA CONSERVAZIONE

Aura trasmutazione debole; **LI** 3°

Slot —; **Prezzo** 150 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Quando viene applicato ad una sostanza che un tempo era viva (pelle, foglie, carta, legno, carne morta e così via), rende la sostanza resistente allo scorrere del tempo. Ogni anno di tempo reale ha sulla sostanza gli effetti che normalmente avrebbe un solo giorno. L'oggetto rivestito ha bonus di resistenza +1 a tutti i tiri salvezza. L'unguento non svanisce mai, ma può essere rimosso magicamente (dissolvendo l'effetto, ad esempio). Un'ampolla contiene abbastanza olio da rivestire otto oggetti di taglia Media o più piccoli. Un oggetto Grande conta come quattro oggetti Medi.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *riposo inviolato*; **Costo** 75 mo

UNGUENTO RISTORATIVO

Aura evocazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 4.000 mo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Una giara di questo unguento è solitamente di piccole dimensioni: solo 7,5 cm di diametro e 2,5 cm di profondità, ma contiene cinque applicazioni. Se posto su una ferita avvelenata o ingerito, l'unguento neutralizza qualsiasi veleno (come *neutralizza veleno* con bonus +5 alla prova). Se applicato su una zona malata, neutralizza la malattia (come *rimuovi malattie* con bonus +5 alla prova). Se spalmato su una ferita, guarisce 1d8+5 danni (come *cura ferite leggere*).

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite leggere, neutralizza veleno, rimuovi malattia;* **Costo** 2.000 mo

VENTAGLIO

Aura invocazione debole; **LI** 5°

Slot —; **Prezzo** 5.500 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un ventaglio non sembra a prima vista altro che uno strumento di legno, carta o stoffa con cui farsi aria. Pronunciando la parola di comando, tuttavia, il suo possessore può far sì che generi uno spostamento d'aria pari a quello dell'incantesimo *folata di vento.* Il ventaglio può essere usato una volta al giorno senza alcun rischio. Se viene usato più di frequente, c'è una probabilità del 20% cumulativa per ogni utilizzo che l'oggetto si rompa in mille pezzi non magici.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *folata di vento;* **Costo** 2.750 mo

VESTE DEL DRUIDO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot corpo; **Prezzo** 3.750 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Queste vesti leggere vengono indossate sopra i normali vestiti o sopra le armature. La maggior parte di queste vesti è di colore verde e adornata con motivi di piante o animali. Quando vengono indossate da un personaggio con la capacità forma selvatica, permettono di utilizzare questa capacità un volta addizionale al giorno.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *metamorfosi* o forma selvatica; **Costo** 1.375 mo

VESTE DELLA FUGA

Aura evocazione e trasmutazione debole; **LI** 4°

Slot torace; **Prezzo** 5.200 mo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Nascosti all'interno delle tasche segrete di questa veste di seta vi sono arnesi da scasso che aggiungono bonus di competenza +4 alle prove di Disattivare Congegni. Inoltre, la veste conferisce a chi la indossa bonus di competenza +6 alle prove di Artista della Fuga.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scassinare, unto;* **Costo** 2.600 mo

ZAINETTO PRATICO

Aura evocazione moderata; **LI** 9°

Slot —; **Prezzo** 2.000 mo; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

A prima vista uno zaino di questo tipo appare ben fatto, molto usato e di aspetto assolutamente comune. È fatto di pelle conciata con cura e le chiusure e le fibbie sono rinforzate in ottone. Ha due tasche laterali che potrebbero contenere ognuna circa un litro di materiale. Infatti, ognuna di esse è a tutti gli effetti una *borsa conservante* e può contenere fino a 54 dm^3 di volume o 10 kg di peso.

L'ampia sezione centrale dello zaino può contenere fino a 216 dm^3 di materiale o 40 kg di peso. Anche quando viene riempito in questo modo, lo zaino continua a pesare solo 2,5 kg.

Oltre alle sue normali e utili capacità di contenimento, lo zaino ha in aggiunta un altro grande potere. Quando chi lo porta cerca al suo interno un oggetto specifico, lo trova sempre in cima alla pila degli oggetti. Non ci sarà quindi bisogno di cercare oggetto per oggetto la cosa che serve in quel momento. Recuperare un oggetto specifico dal suo interno è un'azione di movimento che non provoca attacchi di opportunità come accade invece quando si recupera un oggetto conservato normalmente.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto;* **Costo** 1.000 mo

ZAPPA DEI TITANI

Aura trasmutazione forte; **LI** 16°

Slot —; **Prezzo** 23.348 mo; **Peso** 60 kg

DESCRIZIONE

Questo attrezzo da scavo è lungo 3 metri. Qualunque creatura di taglia Enorme o superiore potrà usarlo per smuovere il terreno o abbattere terrapieni (un cubo con spigolo di 3 metri ogni 10 minuti). È anche in grado di frantumare la roccia (un cubo con spigolo di 3 metri ogni ora). Se viene usato come un'arma, è equivalente ad un *martello da guerra in adamantio+3* Mastodontico che infligge 4d6 danni base.

COSTRUZIONE

Requisiti Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche, *muovere il terreno;* **Costo** 13.348 mo

OGGETTI INTELLIGENTI

A volte gli oggetti magici possiedono un'intelligenza propria. Resi senzienti dalla magia, questi oggetti pensano e provano sentimenti allo stesso modo dei personaggi e dovrebbero essere trattati come dei veri e propri PNG. Gli oggetti intelligenti hanno delle capacità extra e a volte poteri straordinari e scopi specifici. Solo gli oggetti magici permanenti (a differenza di quelli a uso singolo o a cariche) possono essere intelligenti. (Questo significa che le pergamene, le pozioni e le bacchette non potranno mai essere oggetti intelligenti). In generale meno dell'1% degli oggetti magici è intelligente.

Gli oggetti intelligenti possono a tutti gli effetti essere considerati creature, visto che hanno punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma e trattati come costrutti; alcuni oggetti intelligenti possiedono la capacità di illuminare a piacere l'ambiente circostante (come le armi magiche); molti non riescono a vedere altrimenti.

A differenza della maggior parte degli oggetti magici, gli oggetti intelligenti possono attivare i propri poteri senza dover aspettare una parola di comando dal possessore. Gli oggetti intelligenti agiscono durante il turno del loro possessore nell'ordine di iniziativa.

Creare un oggetto intelligente

Per creare un oggetto intelligente occorre seguire queste semplici linee guida. Gli oggetti intelligenti devono avere un allineamento, dei punteggi di caratteristiche mentali, linguaggi, sensi e almeno un'altra capacità speciale. Queste statistiche e capacità possono essere migliorate durante la creazione, aumentando il costo generale dell'oggetto. Molte di queste capacità si aggiungono al punteggio di Ego dell'oggetto. Gli oggetti intelligenti con un alto punteggio di Ego sono difficili da controllare e a volte possono prendere il controllo del loro possessore, rendendo il loro possesso molto pericoloso.

Un oggetto magico intelligente ha una aumento del prezzo base di 500 mo. Quando si determina il valore totale di un oggetto intelligente, si aggiunge questo valore alla somma dei prezzi di tutte le sue capacità addizionali guadagnate per essere intelligente, prima di aggiungerle al prezzo base dell'oggetto magico.

Allineamento degli oggetti intelligenti

Qualunque oggetto intelligente ha un suo allineamento (vedi Tabella 15–21). Da notare che le armi intelligenti hanno un allineamento specifico, che sia segnalato nella descrizione o implicito. Se si ha intenzione di generare casualmente un'arma intelligente, il suo allineamento dovrebbe corrispondere all'allineamento legato alle capacità speciali che possiede.

Qualunque personaggio il cui allineamento non corrisponda a quello dell'oggetto (ad eccezione della nota relativa all'asterisco nella tabella), guadagna un livello negativo quando si impossessa dell'oggetto. Anche se non si trasforma mai in una reale perdita di livello, il livello negativo rimane fino a che l'oggetto viene tenuto

Tabella 15-21: Allineamento degli Oggetti Intelligenti

d%	Allineamento dell'oggetto
01–10	Caotico buono
11–20	Caotico neutrale*
21–35	Caotico malvagio
36–45	Neutrale malvagio*
46–55	Legale malvagio
56–70	Legale buono
71–80	Legale neutrale*
81–90	Neutrale buono*
91–100	Neutrale

* Questo oggetto può anche essere usato da qualunque personaggio il cui allineamento corrisponda alla porzione non neutrale dell'allineamento dell'oggetto.

Tabella 15-22: Punteggi di Caratteristica degli Oggetti Intelligenti

Punteggio	Modificatore al prezzo base	Modificatore di Ego
10	—	—
11	+200 mo	—
12	+500 mo	+1
13	+700 mo	+1
14	+1.000 mo	+2
15	+1.400 mo	+2
16	+2.000 mo	+3
17	+2.800 mo	+3
18	+4.000 mo	+4
19	+5.200 mo	+4
20	+8.000 mo	+5

Tabella 15-23: Sensi e Comunicazione degli Oggetti Intelligenti

Capacità	Modificatore al prezzo base	Modificatore di Ego
Empatia	—	—
Verbale	+500 mo	—
Telepatia	+1.000 mo	+1
Sensi (9 m)	—	—
Sensi (18 m)	+500 mo	—
Sensi (36 m)	+1.000 mo	—
Scurovisione	+500 mo	—
Vista cieca	+5.000 mo	+1
Lettura dei linguaggi	+1.000 mo	+1
Lettura del magico	+2.000 mo	+1

in mano e non può essere annullato in alcun modo (neppure con l'incantesimo *ristorare*). Questo livello negativo è cumulativo con qualunque altra penalità che l'oggetto possa già infliggere ad un possessore inadeguato. Gli oggetti con un punteggio di Ego (vedi sotto) da 20 a 29 infliggono due livelli negativi. Gli oggetti con un punteggio di Ego di 30 infliggono tre livelli negativi.

Punteggi di caratteristica dell'oggetto

Gli oggetti intelligenti possiedono tutti e tre i punteggi di caratteristiche mentali: Intelligenza, Saggezza e Carisma. Ognuno di questi punteggi inizia ad un valore di 10, ma possono essere aumentati fino a 20.

La Tabella 15–22 indica il costo per aumentare un punteggio di caratteristica dell'oggetto. Questo costo deve essere speso per ciascun punteggio di caratteristica che viene aumentato oltre a 10. Per esempio, un oggetto magico intelligente con Intelligenza 15, Saggezza 12 e Carisma 10 costerebbe almeno 2.400 mo in più dell'oggetto base (comprese le 500 mo per essere un oggetto intelligente).

Linguaggi parlati dagli oggetti

Come un personaggio, un oggetto intelligente parla il Comune più un altro linguaggio per ogni punto di bonus di Intelligenza.

Scegliete i linguaggi più adeguati tenendo presenti le origini dell'oggetto e gli scopi per cui è stato creato. Se l'oggetto non possiede la capacità di comunicazione verbale, può sempre leggere e capire i linguaggi che conosce.

Sensi e comunicazione

Ogni oggetto magico intelligente inizia con la capacità di vedere e sentire entro 9 metri e quella di comunicare in via empatica con il suo possessore.

L'empatia permette all'oggetto solo di incoraggiare o scoraggiare alcune azioni attraverso stimoli e sensazioni. Forme addizionali di comunicazione e sensi migliori aumentano il costo dell'oggetto ed il punteggio di Ego, come indicato nella Tabella 15–23.

Empatia (Sop): L'empatia permette all'oggetto di incoraggiare o scoraggiare alcune azioni comunicando stimoli e sensazioni. Non permette una comunicazione di tipo verbale.

Verbale (Sop): Un oggetto intelligente con la capacità di comunicazione verbale può parlare usando uno dei linguaggi che conosce.

Telepatia (Sop): La telepatia permette ad un oggetto intelligente di comunicare con chi lo possiede in via telepatica, a prescindere dai linguaggi che conosce. Chi possiede l'oggetto deve toccarlo per poter comunicare in questo modo.

Sensi: I sensi permettono ad un oggetto magico intelligente di vedere e sentire fino alla distanza indicata. Aggiungendo scurovisione o vista cieca si permette all'oggetto di usare quei sensi fino alla stessa distanza dei suoi sensi base.

Lettura dei linguaggi (Str): L'oggetto può leggere qualsiasi linguaggio scritto, a prescindere dai linguaggi che conosce.

***Lettura del magico* (Mag)**: Un oggetto magico intelligente con questa capacità può leggere scritti magici e pergamene come se usasse l'incantesimo *lettura del magico*. Questa capacità non gli permette di attivare pergamene o altri oggetti. Un oggetto magico intelligente può sopprimere e riattivare questa capacità come azione gratuita.

Tabella 15-24: Poteri degli Oggetti Intelligenti

d%	Potere dell'oggetto	Modificatore al prezzo base	Modificatore di Ego
01–10	L'oggetto può lanciare un incantesimo di livello 0 a volontà	+1.000 mo	+1
11–20	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 1° livello 3/giorno	+1.200 mo	+1
21–25	L'oggetto può usare *aura magica* su di sè a volontà	+2.000 mo	+1
26–35	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 2° livello 1/giorno	+2.400 mo	+1
36–45	L'oggetto ha 5 gradi in un'abilità*	+2.500 mo	+1
46–50	L'oggetto può estrarre arti e muoversi ad una velocità di 3 metri	+5.000 mo	+1
51–55	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 3° livello 1/giorno	+6.000 mo	+1
56–60	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 2° livello 3/giorno	+7.200 mo	+1
61–70	L'oggetto ha 10 gradi in un'abilità*	+10.000 mo	+2
71–75	L'oggetto può assumere un'altra forma della stessa taglia	+10.000 mo	+2
76–80	L'oggetto può *volare*, come l'incantesimo, alla velocità di 9 metri	+10.000 mo	+2
81–85	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 4° livello 1/giorno	+11.200 mo	+2
86–90	L'oggetto può usare *teletrasporto* su di sè 1/giorno	+15.000 mo	+2
91–95	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 3° livello 3/giorno	+18.000 mo	+2
96–100	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 4° livello 3/giorno	+33.600 mo	+2

* Gli oggetti intelligenti possono possedere solo abilità basate su Intelligenza, Saggezza o Carisma, a meno che non possiedano anche una qualche forma di movimento.

Tabella 15-25: Scopi degli Oggetti Intelligenti

d%	Scopo	Modificatore di Ego
01–20	Sconfiggere/uccidere le creature di allineamento diametralmente opposto*	+2
21–30	Sconfiggere/uccidere gli incantatori arcani (inclusi i mostri che lanciano incantesimi e dotati di capacità magiche)	+2
31–40	Sconfiggere/uccidere gli incantatori divini (incluse le entità di natura divina e i loro servitori)	+2
41–50	Sconfiggere/uccidere chi non è un incantatore	+2
51–55	Sconfiggere/uccidere un particolare tipo di creatura (vedi la capacità speciale *anatema* per la scelta)	+2
56–60	Sconfiggere/uccidere una particolare razza o tipo di creatura	+2
61–70	Difendere una particolare razza o tipo di creatura	+2
71–80	Sconfiggere/uccidere i servitori di una particolare divinità	+2
81–90	Difendere i servitori o gli interessi di una particolare divinità	+2
91–95	Sconfiggere/uccidere chiunque (a parte l'oggetto e il suo possessore)	+2
96–100	A scelta	+2

* Lo scopo della versione neutrale (N) di questo oggetto è di preservare l'equilibrio dallo sconfiggere/uccidere esseri potenti di allineamenti estremi (LB, LM, CB, CM).

Tabella 15-26: Poteri Dedicati dello Scopo Specifico degli Oggetti

d%	Potere dedicato	Modificatore al prezzo base	Modificatore di Ego
01–20	L'oggetto può individuare qualsiasi nemico specifico entro 18 metri	+10.000 mo	+1
21–35	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 4° livello a volontà	+56.000 mo	+2
36–50	Il possessore ottiene bonus di fortuna +2 ad attacchi, tiri salvezza e prove	+80.000 mo	+2
51–65	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 5° livello a volontà	+90.000 mo	+2
66–80	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 6° livello a volontà	+132.000 mo	+2
81–95	L'oggetto può lanciare un incantesimo di 7° livello a volontà	+182.000 mo	+2
96–100	L'oggetto può lanciare *resurrezione pura* sul possessore, una volta al mese	+200.000 mo	+2

Poteri degli oggetti intelligenti

Ogni oggetto intelligente dovrebbe possedere almeno un potere, e gli oggetti più potenti potrebbero averne a disposizione molti. Per trovare i poteri specifici di un oggetto, scegliete o tirate sulla Tabella 15–24. Tutti i poteri funzionano su diretta direzione da parte dell'oggetto, sebbene alcuni oggetti magici intelligenti in genere seguono il volere del loro possessore. Attivare un potere o concentrarsi su uno attivo è un'azione standard che compie

l'oggetto. Il livello dell'incantatore per questi effetti è pari al livello dell'incantatore dell'oggetto. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul punteggio di caratteristica mentale migliore dell'oggetto.

Oggetti con scopo specifico

Alcuni oggetti intelligenti hanno degli scopi che guidano le loro azioni. Gli oggetti magici intelligenti con uno scopo specifico ottengono bonus +2 al loro Ego. Lo scopo di un oggetto si deve adattare al tipo di oggetto e al suo allineamento, e dovrebbe essere sempre gestito con una certa dose di buonsenso. Uno scopo come "sconfiggere/uccidere gli incantatori arcani" non significa che l'oggetto costringerà il personaggio ad uccidere qualunque mago veda. Né significa che la spada possa credere sia possibile uccidere tutti i maghi, gli stregoni e i bardi del mondo. Significa che l'oggetto odia gli incantatori arcani e vuole portare alla rovina la cabala del mago locale, o deporre una stregona regina che regna su un paese vicino. Allo stesso modo, uno scopo come "difendere gli elfi" non significa necessariamente che, se ad impugnarla è un elfo, penserà solo alla propria sopravvivenza. Significa che l'oggetto intende aiutare la causa degli elfi sconfiggendo i loro nemici e aiutando i loro capi. Uno scopo come "sconfiggere/uccidere chiunque" non è per l'oggetto una semplice questione di autodifesa. Significa che l'oggetto non avrà pace (o non permetterà a chi lo impugna di avere pace) finché non sarà riuscito a porsi un gradino più in alto di chiunque altro.

La Tabella 15–25 presenta alcuni scopi di esempio che un oggetto magico potrebbe avere. Se chi possiede l'oggetto ignora o contrasta specificamente lo scopo specifico di un oggetto intelligente, quest'ultimo ottiene bonus +4 al suo Ego finché il possessore non collabora. Questo bonus si aggiunge al bonus +2 all'Ego ottenuto dagli oggetti con uno scopo specifico.

Poteri dedicati dello scopo specifico

Un potere dedicato dello scopo specifico è attivo solo quando l'oggetto sta perseguendo il suo scopo specifico. La possibilità di sfruttarlo dipende solo dall'opinione dell'oggetto al riguardo. In teoria dovrebbe essere semplice determinare quando il fine giustifica i mezzi. A differenza degli altri poteri, un oggetto intelligente può rifiutarsi di utilizzare il suo potere dedicato anche se chi lo impugna è il dominante (vedi Oggetti contro personaggi).

Il livello dell'incantatore per questi effetti è pari al livello dell'incantatore dell'oggetto. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul punteggio di caratteristica mentale migliore dell'oggetto. Vedi la Tabella 15–26 per una lista di poteri dedicati.

Ego degli oggetti

L'ego di un oggetto è la misura del suo potere e della forza della sua personalità. Il suo punteggio di Ego è la somma di tutti i modificatori dell'Ego più un bonus addizionale per il costo dell'oggetto magico base (escludendo il costo di tutti i potenziamenti dell'oggetto intelligente). L'Ego di un oggetto è un fattore che serve a determinare chi sia il dominante nel rapporto tra il personaggio e l'oggetto, come descritto sotto.

Valore dell'oggetto magico base	Modificatore di Ego
Fino a 1.000 mo	—
da 1.001 mo a 5.000 mo	+1
da 5.001 mo a 10.000 mo	+2
da 10.001 mo a 20.000 mo	+3
da 20.001 mo a 50.000 mo	+4
da 50.001 mo a 100.000 mo	+6
da 100.001 mo a 200.000 mo	+8
da 200.001 mo e più	+12

Oggetti contro personaggi

Quando un oggetto possiede un punteggio di Ego, significa che è dotato di volontà propria. L'oggetto è, sotto tutti gli aspetti, assolutamente fedele al suo allineamento. Se il personaggio che possiede l'oggetto non agisce in accordo con il suo allineamento o con i suoi scopi specifici, si crea un conflitto di personalità: l'oggetto contro il personaggio. Allo stesso modo, un oggetto con un punteggio di Ego di 20 o più si considera superiore a qualsiasi personaggio, e non appena è in disaccordo con lui si crea immediatamente un conflitto di personalità.

Quando si crea un conflitto di personalità, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà (CD = il punteggio di Ego dell'oggetto). Se il possessore riesce nel tiro, ha il controllo. Se fallisce, è l'oggetto a controllarlo. Il controllo dura per 1 giorno o fino a quando non si trovano entrambi in una situazione critica (come una battaglia importante, una seria minaccia per il personaggio o per l'oggetto e così via). Se è l'oggetto ad ottenere il controllo, resiste al volere del personaggio e potrebbe perfino esigere una delle seguenti cose.

- L'allontanamento di compagni od oggetti il cui allineamento o la cui personalità gli sia sgradita.
- Che il personaggio si liberi di tutti gli altri oggetti magici o degli oggetti di un certo tipo.
- Obbedienza da parte del personaggio in modo che possa guidare le sue azioni in base al suo scopo.
- L'immediata ricerca ed eliminazione di creature che l'oggetto odia.
- Oggetti o protezioni magici che evitino che l'oggetto venga disturbato quando non viene utilizzato dal suo possessore.
- Che il personaggio porti l'oggetto con sé dovunque.
- Che il personaggio ceda l'oggetto ad un possessore più degno a causa delle loro differenze di allineamento o di condotta.

In circostanze estreme, l'oggetto potrebbe anche fare richieste più drastiche, come le seguenti:

- Costringere il suo possessore a combattere.
- Rifiutarsi di colpire il nemico.
- Colpire chi lo impugna o i suoi compagni.
- Costringere il suo possessore ad arrendersi al nemico.

- Cadere volontariamente dalla mano del personaggio.

Naturalmente, quando regna l'armonia fra possessore e oggetto (cioè i loro scopi e le loro personalità coincidono) questi contrasti non hanno luogo. Ma anche in questi casi, un oggetto potrebbe desiderare di essere posseduto da un personaggio di potere inferiore per poterlo controllare più facilmente, o da un personaggio più potente per riuscire meglio a conseguire i propri obiettivi.

Tutti gli oggetti magici dotati di personalità desiderano ricoprire un ruolo importante in qualsiasi attività stia avendo luogo, il combattimento in particolare. Gli oggetti dello stesso tipo tendono a diventare rivali naturali, anche se dello stesso allineamento. Nessun oggetto intelligente vorrebbe dividere il suo possessore con un altro. Un oggetto intelligente è immediatamente cosciente della presenza di qualunque altro oggetto intelligente in un raggio di 18 metri, e la maggior parte di essi fa del suo meglio per sviare o distrarre il possessore in modo che ignori o distrugga il rivale. Naturalmente, l'allineamento è in grado di influenzare questo tipo di comportamento.

Gli oggetti dotati di personalità non possono mai essere completamente controllati o messi a tacere dai personaggi che li possiedono, anche se non riescono a controllare il loro possessore. Anche se non sono in grado di imporre le loro richieste, non si scoraggeranno e continueranno a fare presenti i loro desideri e le loro esigenze.

Oggetti maledetti

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici dotati di un'influenza potenzialmente negativa sul personaggio. A volte tendono a confondere il male con il bene, costringendo il loro possessore a fare scelte difficili. Gli oggetti maledetti non sono mai realizzati intenzionalmente, ma piuttosto sono il risultato di un lavoro mal riuscito, di artigiani con poca esperienza o della mancanza di componenti adeguate. La maggior parte di questi oggetti funziona, ma non nel senso che si voleva e il lo uso produce inconvenienti dannosi. Quando una prova di creazione di un oggetto magico fallisce di 5 o più, tirate sulla Tabella 15–27 per determinare il tipo di maledizione che l'oggetto possiede.

Identificare oggetti maledetti: Gli oggetti maledetti sono identificati come qualsiasi altro oggetto magico con una sola eccezione: a meno che la prova effettuata per identificare l'oggetto non ecceda la CD di 10 o più, la maledizione non viene individuata. Se la prova non eccede 10 o più, ma riesce comunque, tutto quello che viene rivelato è l'originale scopo dell'oggetto magico. Se si sa che l'oggetto è maledetto, la natura della maledizione può essere determinata usando la CD standard per identificare l'oggetto.

Rimuovere oggetti maledetti: Mentre alcuni oggetti maledetti possono essere semplicemente posati, altri esercitano una forte compulsione sul possessore a tenerli con sè, a qualsiasi costo. Altri riappaiono anche se abbandonati o è impossibile gettarli via. Questi oggetti possono essere rimossi solo dopo che sul personaggio o l'oggetto viene lanciato un incantesimo *rimuovi maledizione* o una magia simile. La CD della prova di livello dell'incantatore per rimuovere la maledizione è pari a 10 + i livello dell'incantatore dell'oggetto. Se l'incantesimo ha successo, l'oggetto può essere rimosso nel round successivo, ma la maledizione rimane e colpisce nuovamente se l'oggetto viene usato un'altra volta.

Tabella 15-27: Maledizioni Comuni dell'Oggetto

d%	Maledizione
01–15	Inganno
16–35	Effetto o bersaglio opposto
36–45	Funzionamento discontinuo
46–60	Requisito
61–75	Inconveniente
76–90	Effetto completamente diverso
91–100	Oggetto maledetto specifico da Tabella 15–28

Tabella 15-28: Oggetti Maledetti Specifici

d%	Oggetto
01–05	*Incenso dell'ossessione*
06–15	*Anello della goffagine*
16–20	*Amuleto della localizzazione inevitabile*
21–25	*Pietra del peso*
26–30	*Bracciali dell'indifeso*
31–35	*Guanti maldestri*
36–40	*Spada maledetta–2*
41–43	*Armatura dell'ira*
44–46	*Medaglione della proiezione dei pensieri*
47–52	*Ampolla delle maledizioni*
53–54	*Polvere dello starnuto e del soffocamento*
55	*Elmo del cambio di allineamento*
56–60	*Pozione del veleno*
61	*Scopa dell'attacco animato*
62–63	*Tunica dell'indebolimento*
64	*Vacuo grimorio*
65–68	*Lancia maledetta della ritorsione*
69–70	*Armatura dell'attrazione delle frecce*
71–72	*Rete dell'intrappolamento*
73–75	*Borsa divorante*
76–80	*Mazza sanguinaria*
81–85	*Tunica dei parassiti*
86–88	*Talismano della putrefazione*
89–92	*Spada berserker*
93–96	*Stivali danzanti*
97	*Sfera di cristallo ipnotica*
98	*Collana dello strangolamento*
99	*Mantello dell'avvelenamento*
100	*Scarabeo della morte*

Effetti comuni degli oggetti maledetti

Gli effetti più comuni degli oggetti maledetti sono i seguenti. I GM possono inventare nuovi effetti particolari per specifici oggetti maledetti.

Inganno: Chi utilizza l'oggetto continua a credere che sia ciò che sembra a prima vista, ma in realtà non ha alcun potere, a parte quello di ingannare. Chi lo usa è mentalmente spinto a credere che funzioni, e non può essere convinto del contrario se non con l'uso dell'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Effetto o bersaglio opposto: Questi oggetti maledetti tendono ad avere dei difetti di funzionamento che in alcuni casi generano effetti diametralmente opposti a quelli desiderati dal loro creatore, mentre in altri casi tendono a colpire chi li utilizza invece di qualcun altro. Ma la cosa più interessante è che questi oggetti potrebbero anche non essere uno svantaggio per chi li possiede. La categoria degli oggetti magici dagli effetti opposti include anche le armi che infliggono penalità ai tiri per colpire e per i danni, invece che bonus. Visto che un personaggio non dovrebbe sapere immediatamente quale sia il bonus di un oggetto magico, non dovrebbe venire a conoscenza nemmeno della natura della sua maledizione. Una volta che lo verrà a sapere, comunque, l'oggetto potrà essere abbandonato a meno che su di esso non vi sia qualche effetto magico che costringa il suo possessore a tenerlo e ad usarlo. In questi casi, per liberarsi dall'oggetto sarà necessario l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Funzionamento discontinuo: Gli oggetti discontinui funzionano esattamente come dovrebbero, quando funzionano. Le tre tipologie a cui possono appartenere sono: inaffidabili, condizionati o incontrollabili.

Inaffidabile: Ogni volta che l'oggetto viene attivato, c'è una probabilità del 5% (un risultato di 01–05 su un d%) che non funzioni.

Condizionato: Questo oggetto funziona solo in determinate situazioni. Per determinare quali siano, scegliete una condizione di attivazione o tirate sulla tabella che segue.

d%	Situazione
01–03	Temperatura sotto lo zero
04–05	Temperatura sopra lo zero
06–10	Durante il giorno
11–15	Durante la notte
16–20	Esposto alla luce solare
21–25	In assenza di luce solare
26–34	Sott'acqua
35–37	Fuori dall'acqua
38–45	Sottoterra
46–55	In superficie
56–60	Entro 3 metri da un tipo di creatura casuale
61–64	Entro 3 metri da una razza o tipo di creatura casuale
65–72	Entro 3 metri da un incantatore arcano
73–80	Entro 3 metri da un incantatore divino
81–85	Nelle mani di un personaggio non incantatore
86–90	Nelle mani di un personaggio incantatore
91–95	Nelle mani di una creatura di allineamento particolare
96	Nelle mani di una creatura di un particolare sesso
97–99	Nei giorni non sacri o durante particolari ricorrenze astrologiche
100	A più di 150 km da un determinato luogo

Incontrollabile: Un oggetto incontrollabile tende ad attivarsi casualmente. Tirare un d% ogni giorno. Con un risultato di 01–05 l'oggetto si attiva spontaneamente in un certo momento del giorno.

Requisito: Alcuni oggetti hanno requisiti molto più difficili da soddisfare perché funzionino. Per far funzionare l'oggetto in questione, potrebbe essere necessario soddisfare una delle seguenti condizioni.

- Il personaggio deve mangiare il doppio del normale.
- Il personaggio deve dormire il doppio del normale.
- Il personaggio deve compiere una missione specifica (solo una volta, poi l'oggetto funziona normalmente).
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 100 mo di oggetti o materiali preziosi al giorno.
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 2.000 mo di oggetti magici ogni settimana.
- Il personaggio deve giurare lealtà ad un nobile in particolare, o alla sua famiglia.
- Il personaggio deve abbandonare tutti gli altri oggetti magici.
- Il personaggio deve venerare una particolare divinità.
- Il personaggio deve cambiare il suo nome in un altro. L'oggetto funziona solo per i personaggi con un certo nome.
- Il personaggio deve cambiare la sua classe in un'altra alla prossima opportunità, se non ne fa già parte.
- Il personaggio deve avere un numero minimo di gradi in una particolare abilità.
- Il personaggio deve sacrificare parte della propria energia vitale (2 punti di Costituzione) la prima volta che usa l'oggetto. Se il personaggio trova un modo di recuperare i punti di Costituzione persi (come con l'incantesimo *ristorare*), l'oggetto smette immediatamente di funzionare. (L'oggetto non smette di funzionare se il personaggio guadagna punti di Costituzione in seguito all'avanzamento di livello, all'uso dell'incantesimo desiderio o di un oggetto magico).
- L'oggetto deve essere purificato con l'acquasanta ogni giorno.
- L'oggetto deve essere usato per uccidere una creatura vivente al giorno.
- L'oggetto deve essere immerso nella lava vulcanica una volta al mese.
- L'oggetto deve essere usato almeno una volta al giorno, o smette di funzionare per il suo attuale possessore.
- Quando viene brandito, l'oggetto deve spillare sangue (solo armi). Non può essere messo da parte o cambiato con un altro oggetto finché non ha messo a segno un colpo.
- È necessario lanciare sull'oggetto un certo incantesimo ogni giorno (come *benedizione*, *espiazione* o *animare oggetti*).

I requisiti dipendono così tanto dalla convenienza dell'oggetto che non dovrebbero mai essere determinati a caso. Un oggetto intelligente con un requisito spesso impone il proprio requisito grazie alla sua personalità. Se il requisito non viene soddisfatto, l'oggetto smette di funzionare, Se invece viene soddisfatto, di solito l'oggetto funziona per un giorno intero prima di dover di nuovo soddisfare il requisito (anche se alcuni requisiti vanno

soddisfatti una volta sola, altri una volta al mese e altri ancora in continuazione).

Inconveniente: Gli oggetti che hanno degli inconvenienti hanno solitamente degli effetti positivi su chi li usa, ma hanno anche degli aspetti negativi. Anche se a volte gli inconvenienti vengono alla luce solo quando gli oggetti sono utilizzati (o tenuti in mano, nel caso di oggetti come le armi), di solito rimangono presenti fino a quando il personaggio non si libera dell'oggetto in questione. A meno che non sia indicato diversamente, gli inconvenienti rimangono attivi per tutto il tempo in cui l'oggetto rimane in possesso del personaggio. La CD dei tiri salvezza per evitare questi effetti è pari a 10 + il livello dell'incantatore dell'oggetto.

d%	Inconveniente
01–04	I capelli del personaggio crescono di 2,5 cm all'ora.
05–09	L'altezza del personaggio diminuisce di 1,25 cm (risultato di 01–50 su un 6%) o aumenta della stessa misura (un risultato di 51–100). Accade solo una volta.
10–13	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più fredda del normale.
14–17	La temperatura intorno all'oggetto è di 5° C più calda del normale.
18–21	I colore dei capelli del personaggio cambia.
22–25	Il colore della pelle del personaggio cambia.
26–29	Il personaggio ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza ecc.).
30–32	Il sesso del personaggio cambia.
33–34	La razza o la specie del personaggio cambiano.
35	Il personaggio viene colpito da una malattia determinata casualmente, che non può essere curata.
36–39	L'oggetto emette costantemente suoni sgradevoli (lamenti, pianti, urla, maledizioni, insulti).
40	L'oggetto ha un aspetto ridicolo (colori sgargianti, forma strana, brilla di un alone rosa ecc.).
41–45	Il personaggio diventa estremamente possessivo nei confronti dell'oggetto.
46–49	Il personaggio ha una paura incontrollabile di perdere l'oggetto o che venga danneggiato.
50–51	L'allineamento del personaggio cambia.
52–54	Il personaggio deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% [un risultato di 01–05 su un d%] ogni giorno).
55–57	Il personaggio rimane stordito per 1d4 round una volta che l'oggetto è servito al suo scopo (o casualmente 1 volta al giorno).
58–60	La vista del personaggio è sfocata (penalità –2 agli attacchi, ai tiri salvezza e alle prove di abilità che richiedono la vista).
61–64	Il personaggio guadagna un livello negativo.
65	Il personaggio guadagna due livelli negativi.
66–70	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno all'Intelligenza.
71–75	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno alla Saggezza.
76–80	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà ogni giorno o subisce 1 danno al Carisma.
81–85	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno alla Costituzione.
86–90	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno alla Forza.
91–95	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni giorno o subisce 1 danno alla Destrezza.
96	Il personaggio viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% [un risultato di 01–05 su un d%] ogni giorno).
97	Il personaggio non può più lanciare incantesimi arcani.
98	Il personaggio non può lanciare incantesimi divini.
99	Il personaggio non può più lanciare incantesimi.
100	Scegliere una voce della tabella particolarmente appropriata o creare un inconveniente particolare adeguato a quell'oggetto.

Oggetti maledetti specifici

Forse più pericolosi ed insidiosi di tutti gli oggetti maledetti sono quegli oggetti le cui funzioni sono state completamente sostituite dalla maledizione. Ma perfino questi oggetti possono avere un proprio utilizzo, specie come trappole o armi. Gli oggetti seguenti sono degli ottimi esempi di oggetti maledetti. Invece dei prerequisiti, ogni oggetto maledetto è associato con uno o più oggetti magici normali la cui creazione, in caso di fallimento, potrebbe creare l'oggetto maledetto. Gli oggetti maledetti possono essere venduti, se la maledizione non nota al compratore, come se fossero l'oggetto che sembrano essere.

Armature e armi maledette possono essere di diverse forme e gli esempi dati qui sono solo i più comuni. Per esempio, una *spada maledetta–2*, potrebbe apparire come una *spada corta+3* o un *pugnale+1*, con un modificatore negativo uguale, invece che –2.

Ampolla delle maledizioni

Aura evocazione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Peso** 1 kg

Descrizione

Questo oggetto ha l'aspetto di un comune bicchiere, bottiglia, contenitore, brocca, fiasca o caraffa. Può contenere liquidi o emettere fumo. Quando viene aperta per la prima volta, tutti coloro che si trovano nel raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza su Volontà con CD 17 o vengono maledetti, subendo penalità –2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità fino a quando non verrà lanciato su di loro l'incantesimo *rimuovi maledizione.*

Creazione

Oggetti magici *ampolla del fumo perenne, ampolla dell'efreeti, ampolla di ferro, caraffa dell'acqua eterna*

AMULETO DELLA LOCALIZZAZIONE INEVITABILE

Aura abiurazione moderata; **LI** 10°
Slot collo; **Peso** 0,25 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto sembra essere stato creato per eludere la localizzazione, lo scrutamento o l'individuazione e l'influenza tramite incantesimi come *individuazione dei pensieri* e altre forme di telepatia, come un *amuleto anti-individuazione e localizzazione*. In realtà l'amuleto dà a chi lo indossa penalità –10 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di divinazione.

CREAZIONE

Oggetti magici *amuleto anti-individuazione e localizzazione*

ANELLO DELLA GOFFAGGINE

Aura trasmutazione forte; **LI** 15°
Slot anello; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo anello funziona esattamente come un *anello della caduta morbida*. Tuttavia rende anche goffo chi lo indossa. La vittima subisce penalità –4 a Destrezza e ha una probabilità del 20% di fallire tutti gli incantesimi arcani che richiedono una componente somatica. (Questa probabilità di fallire gli incantesimi si somma a qualunque altro tipo di probabilità di fallimento degli incantesimi arcani).

CREAZIONE

Oggetti magici *caduta morbida*

ARMATURA DELL'ATTRAZIONE DELLE FRECCE

Aura abiurazione forte; **LI** 16°
Slot corpo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

Tramite analisi magiche è possibile determinare che questa armatura è un'*armatura completa+3*. Funziona normalmente nei confronti degli attacchi in mischia, ma attira a sè le armi a distanza. Chi la indossa subisce penalità –15 alla CA contro gli attacchi delle armi a distanza. La vera natura di questa armatura non si rivelerà fino a quando il personaggio non verrà fatto bersaglio di armi a distanza.

CREAZIONE

Oggetti magici *armatura completa+3*

ARMATURA DELL'IRA

Aura necromanzia forte; **LI** 16°
Slot corpo; **Peso** 25 kg

DESCRIZIONE

Questa armatura è simile nell'aspetto ad una *corazza di piastre del comando* ed è a tutti gli effetti un'*armatura completa+1*. Tuttavia, quando viene indossata, l'armatura infligge penalità –4 al Carisma. Tutti i personaggi maldisposti in un raggio di 90 metri avranno bonus morale +1 agli attacchi contro chi la indossa. Questo effetto non è immediatamente evidente a chi la indossa o a quanti ne traggono vantaggio. In altre parole, chi la indossa non si accorge immediatamente che l'armatura è la causa del suo problema, e i suoi avversari non hanno modo di determinare con precisione la causa della loro profonda inimicizia.

CREAZIONE

Oggetti magici *armatura completa+1, corazza di piastre del comando*

BORSA DIVORANTE

Aura evocazione forte; **LI** 17°
Slot nessuno; **Peso** 7,5 kg

DESCRIZIONE

Questa borsa sembra assolutamente normale. Eventuali ricerche magiche la identificheranno come una *borsa conservante*. La borsa, invece, è qualcosa di molto più insidioso: è l'orifizio da cui si nutre una creatura extradimensionale.

Qualunque sostanza di natura animale o vegetale viene "ingoiata" nel momento in cui viene messa all'interno della borsa. Nel 90% dei casi una *borsa divorante* ignora il primo tentativo di intrusione al suo interno, ma in seguito, ogni volta che sente della materia vivente al suo interno (come, ad esempio, una mano che entri nella borsa per prendere qualcosa) esiste una probabilità del 60% che si chiuda attorno ad essa tentando di ingoiare la creatura nella sua interezza. La borsa ha bonus di +8 alle prove di manovra in combattimento effettuate per lottare. Se immobilizza una creatura, la trascina dentro con un'azione gratuita. La borsa ha DMC 18 per coloro che cercano di liberarsi.

La borsa può contenere fino a 810 dm³ di materiale. Funziona esattamente come una *borsa conservante tipo I*, ma ogni ora ha una probabilità cumulativa del 5% di ingoiare il suo intero contenuto per rilasciarlo poi in qualche spazio non dimensionale o in qualche altro piano. Le creature che finiscono al suo interno vengono divorate in 1 round. La borsa distrugge il corpo della vittima e impedisce qualsiasi forma di rianimazione o resurrezione che richieda parti del cadavere. C'è una probabilità del 50% che un *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* possano riportare in vita una vittima divorata, ma si può effettuare solo una prova per creatura divorata. Se la prova fallisce, la creatura non può essere riportata in vita tramite magia mortale.

CREAZIONE

Oggetti magici *borsa conservante* (qualunque tipo)

BRACCIALI DELL'INDIFESO

Aura evocazione forte; **LI** 16°
Slot braccia; **Peso** 0,5 kg

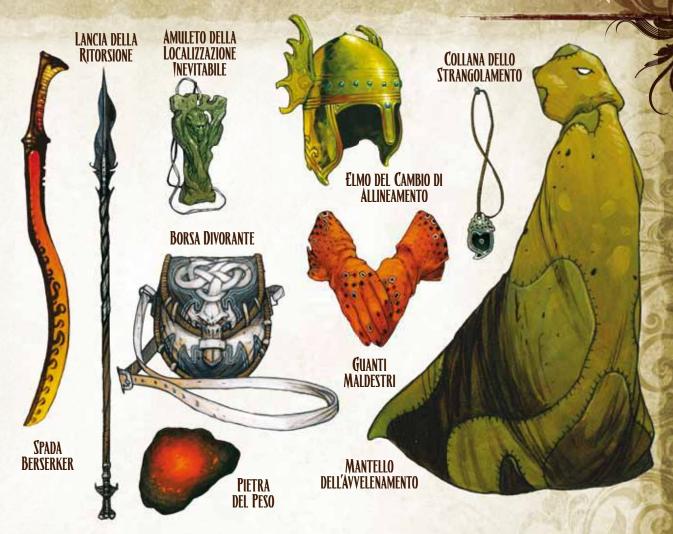
DESCRIZIONE

Questi bracciali luccicanti e ingioiellati sembrano essere dei *bracciali dell'armatura+5* e funzionano come tali fino a quando chi li indossa non viene attaccato da un nemico con un Grado di Sfida pari o superiore al suo livello. Da quel momento in poi, i bracciali infliggono penalità –5 alla CA di chi li indossa. Una volta che la maledizione è stata attivata, i *bracciali dell'indifeso* possono essere rimossi solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

CREAZIONE

Oggetti magici *bracciali dell'armatura +5*

COLLANA DELLO STRANGOLAMENTO

Aura evocazione forte; **LI** 18°
Slot collo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Una *collana dello strangolamento* appare come un raro e meraviglioso gioiello prezioso, e, se non si usa una magia potente come un *miracolo* o un *desiderio*, può essere identificata come un oggetto maledetto solo una volta indossata al collo. La collana si stringe immediatamente attorno al collo della vittima, infliggendo 6 danni per round. Non può essere rimossa, se non con un *desiderio limitato*, un *desiderio* o un *miracolo*, e rimane stretta attorno alla gola della vittima perfino dopo la sua morte. Solo quando la vittima si è ridotta ad uno scheletro (dopo circa 1 mese) la collana si slaccia ed è pronta per uccidere di nuovo.

CREAZIONE

Oggetti magici *collana dell'adattamento, collana delle palle di fuoco, talismano anti-veleno, talismano della salute, talismano della rimarginazione*

ELMO DEL CAMBIO DI ALLINEAMENTO

Aura trasmutazione forte; **LI** 12°

Slot testa; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Quando viene indossato, la sua maledizione ha effetto immediato (tiro salvezza su Volontà con CD 15 per negare). Se il tiro salvezza fallisce, l'allineamento di chi lo indossa viene radicalmente alterato: da buono a malvagio, da caotico a legale, da neutrale ad un allineamento estremo (LM, LB, CM o CB) o comunque ad un allineamento il più possibile diverso dal precedente.

Il cambiamento di allineamento è mentale oltre che morale, e l'individuo cambiato dalla magia è completamente soddisfatto della sua nuova mentalità. Un personaggio che superi il tiro salvezza può continuare ad indossare l'elmo senza subire gli effetti della maledizione, ma se lo rimuove e poi lo ripone sul capo, deve compiere un altro tiro salvezza.

Solo un *desiderio* o un *miracolo* possono riportare il personaggio al suo precedente allineamento, e l'individuo soggetto all'effetto non fa alcun tentativo di tornare indietro. Anzi, considera con orrore questa prospettiva e la evita in ogni modo possibile.

Se il personaggio fa parte di una classe che richiede un determinato allineamento, è necessario anche l'incantesimo *espiazione* per annullare la maledizione. Questo oggetto può essere usato una volta sola; una volta usato, perde ogni proprietà magica.

CREAZIONE

Oggetti magici *cappello del camuffamento, elmo dei linguaggi, elmo della telepatia*

GUANTI MALDESTRI

Aura trasmutazione moderata; **LI** 7°
Slot mani; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Questi guanti d'arme si comportano in accordo al loro aspetto fino a quando chi li indossa non si trova sotto attacco o in una situazione di vita o di morte. In quel momento si attiva la maledizione. Le dita diventano goffe, con una probabilità del 50% ogni round di far cadere qualsiasi cosa da entrambe le mani. I guanti, inoltre, riducono la Destrezza di 2 punti. Una volta che la maledizione viene attivata, i guanti possono essere rimossi solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*, *desiderio* o *miracolo*.

CREAZIONE

Oggetti magici *guanti catturafrecce, guanti del nuotare e scalare, guanto corrosivo, guanto della conservazione*

INCENSO DELL'OSSESSIONE

Aura ammaliamento moderato; **LI** 6°
Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo tipo di incenso è identico all'*incenso della meditazione.* Se viene praticata la meditazione e la preghiera mentre si brucia dell'*incenso dell'ossessione*, l'odore e il fumo spingono l'utilizzatore a credere che la sua capacità di lanciare incantesimi sia cresciuta grazie all'incenso magico. L'utilizzatore deciderà di usare i suoi incantesimi in ogni occasione, anche quando non sono necessari o sono inutili. L'utilizzatore rimarrà ossessionato dalle sue capacità e dai suoi incantesimi fino a quando non li avrà sprecati tutti o saranno trascorse 24 ore.

CREAZIONE

Oggetti magici *incenso della meditazione*

LANCIA MALEDETTA DELLA RITORSIONE

Aura invocazione moderata; **LI** 10°
Slot nessuno; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Si tratta di una *lancia corta+2*, ma ogni volta che viene usata in mischia contro un nemico e il tiro per colpire è un 1 naturale, danneggia chi la impugna anziché il bersaglio previsto. Quando la maledizione agisce, la lancia curva e colpisce alla schiena chi la impugna, infliggendogli automaticamente danni normali. La maledizione funziona perfino quando la lancia viene scagliata, ma in quel caso il danno inflitto a chi la scaglia è raddoppiato.

CREAZIONE

Oggetti magici *lancia corta+2*, qualsiasi arma magica

MANTELLO DELL'AVVELENAMENTO

Aura abiurazione forte; **LI** 15°
Slot spalle; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo mantello è solitamente fatto di lana, anche se può essere di pelle. L'incantesimo *individuazione del veleno* rivelerà il veleno che impregna il tessuto. Può essere maneggiato senza rischi, ma, non appena indossato, infligge 4d6 danni a Costituzione a chi lo indossa, a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra con CD 28.

Una volta indossato, un *mantello dell'avvelenamento* può essere rimosso solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*, distruggendo così le proprietà magiche del mantello. È possibile riportare in vita la vittima con l'incantesimo *rianimare morti* o *resurrezione*, ma non prima di aver usato l'incantesimo *neutralizza veleno.*

CREAZIONE

Oggetti magici *mantello del pipistrello, mantello dell'aracnide, mantello della distorsione maggiore, mantello della resistenza +5,*

MAZZA SANGUINARIA

Aura abiurazione moderata; **LI** 8°
Slot nessuno; **Peso** 4 kg

DESCRIZIONE

Questa *mazza pesante+3* deve essere cosparsa di sangue ogni giorno, o il suo bonus svanisce (fino a quando non viene di nuovo cosparsa di sangue). Il personaggio che la usa deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 13 per ogni giorno in cui la mazza rimane in suo possesso, oppure diventa caotico malvagio.

CREAZIONE

Oggetti magici *mazza pesante+3*

MEDAGLIONE DELLA PROIEZIONE DEI PENSIERI

Aura divinazione moderata; **LI** 7°
Slot collo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questo oggetto sembra un *medaglione dei pensieri* e ha anche lo stesso raggio di azione, ma i pensieri percepiti tramite l'oggetto sono smorzati e distorti, e richiedono un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per essere compresi. Chi usa l'oggetto crede di percepire i pensieri degli altri, ma in realtà percepisce soltanto finzioni create dal medaglione stesso. Questi pensieri illusori sembrano sempre plausibili e possono quindi trarre seriamente in inganno chi si fida di essi. Peggio ancora, il medaglione trasmette i pensieri di chi lo indossa a sua insaputa a tutte le creature nel raggio di azione, mettendole eventualmente in allarme.

CREAZIONE

Oggetti magici *medaglione dei pensieri*

PIETRA DEL PESO (PIETRAFARDELLO)

Aura trasmutazione debole; **LI** 5°
Slot nessuno; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa normale pietra scura e levigata riduce la velocità del possessore alla metà del normale. In più, una volta che è stata raccolta, non ci si può sbarazzare di essa con mezzi non magici: se viene gettata via o fracassata, ricompare da qualche parte addosso al possessore. Se su di essa viene lanciato l'incantesimo *rimuovi maledizione*, l'oggetto può essere gettato via normalmente, e non perseguita più la vittima.

CREAZIONE

Oggetti magici *pietra del controllo degli elementali della terra, pietra dell'allarme, pietra della buona fortuna, pietra magica*

POLVERE DELLO STARNUTO E DEL SOFFOCAMENTO

Aura evocazione moderata; **LI** 7°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa polvere finissima sembra a prima vista *polvere di apparizione*. Se gettata in aria, tuttavia, causa a tutti quelli che si trovano in una propagazione di 6 metri un attacco violento di starnuti e tosse. Chi fallisce un tiro salvezza su Tempra con CD 15 subisce immediatamente 2d6 danni a Costituzione. In più, chi fallisce un secondo tiro salvezza su Tempra con CD 15 un minuto più tardi subisce 1d6 danni a Costituzione. Chi supera uno dei due tiri salvezza rimane comunque incapace di agire a causa della tosse (come se stordito) per 5d4 round.

CREAZIONE

Oggetti magici *polvere dell'apparizione, polvere nascondi tracce*

POZIONE DEL VELENO

Aura evocazione forte; **LI** 12°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa pozione ha perso le sue capacità magiche un tempo potenti, ed è diventata un terribile veleno. Il veleno infligge 1d3 danni a Costituzione a round per 6 round. Una creatura avvelenata deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 14 ogni round per negare il danno e mettere fine agli effetti del veleno.

CREAZIONE

Oggetti magici qualsiasi pozione

RETE DELL'INTRAPPOLAMENTO

Aura invocazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Peso** 3 kg

DESCRIZIONE

Questa rete conferisce bonus +3 ai tiri per colpire, ma può essere usata solo sott'acqua. Sott'acqua può essere lanciata fino a 9 metri per intrappolare una creatura. Se lanciata sulla terraferma, cambia direzione per intrappolare la creatura che l'ha lanciata.

CREAZIONE

Oggetti magici *rete+3*

SCARABEO DELLA MORTE

Aura abiurazione forte; **LI** 19°

Slot collo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Se questa piccola spilla a forma di scarabeo viene tenuta in mano per più di 1 round o trasportata per più di 1 minuto da una creatura vivente, si trasforma in un'orribile creatura simile ad uno scarafaggio. La creatura si apre la strada attraverso qualsiasi tipo di cuoio o stoffa, affonda nella carne, e raggiunge il cuore della vittima in 1 round, causandone la morte. Un tiro salvezza su Riflessi con CD 25 permette alla vittima di strappare via lo scarabeo prima che affondi nella carne, ma la vittima subisce comunque 3d6 danni. Lo scarafaggio torna allora alla sua forma di scarabeo. Porre lo scarabeo in un contenitore di legno duro, ceramica, osso, avorio o metallo impedisce al mostro di prendere vita e permette di custodire a lungo l'oggetto.

CREAZIONE

Oggetti magici *amuleto anti-individuazione e localizzazione, amuleto dei piani, amuleto dei pugni potenti, amuleto dell'armatura naturale, fermaglio dello scudo, scarabeo dell'anatema dei golem, scarabeo di protezione*

SCOPA DELL'ATTACCO ANIMATO

Aura trasmutazione moderata; **LI** 10°

Slot nessuno; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Nell'aspetto non è in alcun modo distinguibile da una scopa normale. È identica a una *scopa volante* a tutti gli effetti, finché non la si usa. Se una creatura cerca di volare usando la scopa, essa comincia a roteare insieme al suo cavaliere, facendolo cadere di testa da 1d4+5 × 30 cm d'altezza (niente danni per la caduta, dato che l'altezza è minore di 3 metri). Poi la scopa attacca la vittima, schiaffeggiandola con l'estremità di paglia e bastonandola con il manico. La scopa ha due attacchi per round con ciascuna estremità (due schiaffi con l'estremità di paglia e due bastonate con il manico, per un totale di 4 attacchi per round). Attacca con bonus +5 ad ogni tiro per colpire. La paglia provoca acceca la vittima per 1 round se colpisce. Il manico infligge 1d6 danni quando colpisce. La scopa ha CA 13, DMC 17, 18 punti ferita e durezza 4.

CREAZIONE

Oggetti magici *scopa volante*

SFERA DI CRISTALLO IPNOTICA

Aura divinazione forte; **LI** 17°

Slot nessuno; **Peso** 3,5 kg

DESCRIZIONE

Questo oggetto maledetto non è distinguibile a prima vista da una normale *sfera di cristallo*. Chiunque tenti di usarla per scrutare rimane affascinato per 1d6 minuti e nella sua mente viene fissata una *suggestione* telepatica (tiro salvezza su Volontà con CD 19 per negare). Chi usa la sfera crede di aver visto la creatura o la scena desiderata, ma in realtà è caduto sotto il controllo di un potente mago, un lich, o addirittura qualche potente creatura proveniente da un altro piano. Ogni volta che la sfera viene utilizzata, chi la usa subisce sempre più intensamente l'influenza di chi detiene il controllo, come servitore o come strumento. Il DM deve decidere se questo processo è graduale o improvviso in base alla situazione, alle circostanze in cui la sfera è stata trovata, e al personaggio che l'ha trovata. Notare che per tutto il tempo, chi la usa non è consapevole di essere controllato.

CREAZIONE

Oggetti magici *sfera di cristallo*

SPADA BERSERKER

Aura invocazione moderata; **LI** 8°

Slot nessuno; **Peso** 6 kg

DESCRIZIONE

Questa spada sembra avere le caratteristiche di uno *spadone+2*. In battaglia, chi la impugna va in berserk (ricevendo tutti i benefici e gli svantaggi della capacità ira del barbaro). Il personaggio attacca la creatura più vicina e continua a combattere fino a quando non è

privo di sensi o morto, o fino a quando non rimane nessuna creatura vivente nel raggio di 9 metri. Sebbene molti vedano questa spada come una maledizione, per altri potrebbe essere vista come una grazia.

CREAZIONE

Oggetti magici *spadone+2*, qualsiasi arma magica

SPADA MALEDETTA –2

Aura invocazione forte; **LI** 15°

Slot nessuno; **Peso** 2 kg

DESCRIZIONE

Questa spada lunga emana una potente aura magica e compie il suo dovere contro i bersagli durante l'addestramento, ma quando viene usata contro un avversario in combattimento infligge penalità –2 i tiri per colpire. Anche i danni inflitti vengono ridotti di 2 punti, senza mai scendere al di sotto di 1 danno per ogni colpo andato a segno. La spada costringe il personaggio ad usarla in continuazione, al posto di qualsiasi altra arma. Il possessore della spada la sfodera e la usa per combattere, perfino quando intende estrarre o preparare qualche altra arma.

CREAZIONE

Oggetti magici *spada lunga+2*, qualsiasi arma magica

STIVALI DANZANTI

Aura ammaliamento forte; **LI** 16°

Slot piedi; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Inizialmente questi stivali sembrano e funzionano come un altro tipo di stivali magici. Ma quando il loro possessore entra in mischia (o sta scappando da un combattimento in mischia), gli *stivali danzanti* cominciano ad impedirgli i movimenti, comportandosi come se su di lui fosse stato lanciato l'incantesimo *danza irresistibile*. Una volta che la loro vera natura è stata scoperta, l'unico modo di toglierseli è tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

CREAZIONE

Oggetti magici *stivali alati, stivali del teletrasporto, stivali dell'inverno, stivali della levitazione, stivali della velocità, stivali elfici, stivali molleggiati*

TALISMANO DELLA PUTREFAZIONE

Aura abiurazione moderata; **LI** 10°

Slot collo; **Peso** —

DESCRIZIONE

Questa gemma istoriata sembra di scarso valore. Se un personaggio tiene con sé il talismano per più di 24 ore, contrae una terribile malattia che fa decomporre le carni e risucchia permanentemente 1 punto di Destrezza, Costituzione e Carisma ogni settimana. Il talismano (e la malattia) può essere rimosso solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione* seguito dall'incantesimo *rimuovi malattia* e poi *guarigione, miracolo, desiderio limitato* o *desiderio*. La decomposizione può anche essere combattuta sbriciolando un *talismano della salute* e cospargendone la polvere sulla vittima (un'azione di round completo), dopo di che anche il *talismano della putrefazione* si sbriciola in polvere.

CREAZIONE

Oggetti magici *talismano anti-veleno, talismano della salute, talismano della rimarginazione*

TUNICA DEI PARASSITI

Aura abiurazione forte; **LI** 13°

Slot corpo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Chi la indossa non nota nulla di strano quando la indossa ed essa funziona normalmente. Tuttavia, non appena la vittima si trova in una situazione che richiede concentrazione e azione contro un avversario, la vera natura della tunica si rivela: la vittima viene immediatamente bersagliata dai morsi degli insetti che infestano magicamente la tunica. La vittima è costretta a cessare ogni attività per grattarsi o cercare di aggiustarsi la tunica, e in generale mostra segni di estremo disagio causato dalle punture e dai movimenti di questi parassiti.

La vittima subisce penalità –5 alle prove di iniziativa e penalità –2 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Se cerca di lanciare un incantesimo, deve superare una prova di concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) oppure perde l'incantesimo.

CREAZIONE

Oggetti magici *tunica del mimetismo, tunica degli occhi, tunica degli oggetti utili, tunica dei colori scintillanti, tunica dell'arcimago, tunica delle ossa, tunica delle stelle*

TUNICA DELL'INDEBOLIMENTO

Aura trasmutazione forte; **LI** 13°

Slot corpo; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Una *tunica dell'indebolimento* sembra una normale veste. Non appena un personaggio la indossa, subisce immediatamente penalità –10 ai punteggi di Forza e Intelligenza, e dimentica tutti gli incantesimi e le conoscenze magiche che possedeva. La tunica può essere facilmente rimossa, ma per curare mente e corpo del personaggio occorre lanciare su di lui *rimuovi maledizione*, seguito da *guarigione*.

CREAZIONE

Oggetti magici *tunica del mimetismo, tunica degli occhi, tunica degli oggetti utili, tunica dei colori scintillanti, tunica dell'arcimago, tunica delle ossa, tunica delle stelle*

VACUO GRIMORIO

Aura ammaliamento forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 1 kg

DESCRIZIONE

Un libro di questo genere è apparentemente, identico a un libro dedicato a qualche argomento mediamente interessante. Qualsiasi personaggio che lo apra e ne legga anche solo un carattere deve effettuare due tiri salvezza su Volontà con CD 15. Il primo è per determinare se subisce 1 punto di risucchio permanente di Intelligenza e Carisma. Il secondo è per determinare se subisce 2 punti di risucchio permanenti di Saggezza. Per distruggere il libro, un personaggio lo deve bruciare mentre lancia incantesimo *rimuovi maledizione*. Se il grimorio viene messo insieme ad altri libri, il suo aspetto si

modifica istantaneamente per adattarsi a quello degli altri.

CREAZIONE

Oggetti magici *libro benedetto, manuale dell'esercizio fisico, manuale della salute, manuale della velocità di azione, tomo del chiaro pensiero, tomo del comando e dell'influenza, tomo della comprensione*

ARTEFATTI

Gli artefatti sono molto potenti: più che accessori magici, sono reliquie leggendarie su cui possono basarsi intere campagne. Ciascuno potrebbe essere il centro di un intero gruppo di avventure: una cerca per ritrovarlo, un combattimento contro un nemico che lo usa, una missione per distruggerlo, e così via.

A differenza dei normali oggetti magici, gli artefatti non si distruggono facilmente. Al posto delle informazioni sulla loro costruzione, ogni artefatto comprende un possibile modo con cui può essere distrutto.

Gli artefatti non possono mai essere comprati, e neppure possono essere trovati in un tesoro determinato in modo casuale. Quando si inserisce un artefatto in gioco, bisogna considerare bene il suo ruolo ed il suo impatto. Bisogna ricordare che gli artefatti sono oggetti imprevisti, e se diventano troppo fastidiosi, possono tranquillamente scomparire o perdersi un'altra volta.

Artefatti minori

Gli artefatti minori non sono necessariamente oggetti unici. Si tratta piuttosto di oggetti magici che non si costruiscono più, almeno non con i mezzi dei comuni mortali.

BASTONE DEI MAGI

Aura forte (tutte le scuole); **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Questo potente artefatto è un lungo bastone di legno, borchiato di ferro e inciso di sigilli e rune di ogni tipo che contiene molti poteri magici e funzioni varie. A differenza di un normale bastone, il *bastone dei magi* ha 50 cariche e non può essere ricaricato normalmente. Alcuni dei suoi poteri consumano le cariche del bastone, altri no. Il *bastone dei magi* non perde i suoi poteri se finisce le cariche. I seguenti poteri non consumano cariche:

- *Armatura magica*
- *Blocca porte*
- *Individuazione del magico*
- *Ingrandire persone* (Tiro salvezza su Tempra con CD 15 nega)
- *Luce*
- *Mano magica*

I seguenti poteri risucchiano 1 carica ogni volta che vengono usati:

- *Dissolvi magie*
- *Fulmine* (10d6 danni, tiro salvezza su Riflessi con CD 17 dimezza)
- *Invisibilità*
- *Muro di fuoco*
- *Palla di fuoco* (10d6 danni, tiro salvezza su Riflessi con CD 17 dimezza)
- *Passapareti*
- *Pirotecnica* (tiro salvezza su Volontà o Tempra con CD 16 nega)
- *Ragnatela*
- *Scassinare*
- *Tempesta di ghiaccio*

Questi poteri risucchiano 2 cariche ogni volta che vengono usati:

- *Evoca mostri IX*
- *Spostamento planare* (tiro salvezza su Volontà con CD 21 nega)
- *Telecinesi* (200 kg di peso massimo; tiro salvezza su Volontà con CD 19 nega)

Il *bastone dei magi* fornisce a chi lo impugna resistenza agli incantesimi 23. Se tale resistenza viene volontariamente abbassata, tuttavia, il bastone può essere usato anche per assorbire l'energia di un incantesimo arcano diretto verso chi lo impugna, esattamente come una *verga dell'assorbimento*. A differenza della verga, il bastone converte i livelli di incantesimo come cariche, invece che mantenerli come energia di incantesimi utilizzabile da un incantatore. Se il bastone assorbe livelli di incantesimo superiori al suo limite di 50 cariche, esplode come se fosse stato usato per un colpo definitivo (vedi sotto). Da notare che colui che impugna il bastone non ha idea di quanti livelli di incantesimo gli vengano lanciati, dato che il bastone non comunica questa informazione, come fa invece una *verga dell'assorbimento*. (Quindi assorbire incantesimi è rischioso).

DISTRUZIONE

Un *bastone dei magi* può essere spezzato per un colpo definitivo. Tale atto deve essere deliberato e dichiarato da chi lo impugna. Tutte le cariche contenute nel bastone vengono liberate in una propagazione di 9 metri. Tutti coloro che si trovano entro 3 metri dal bastone spezzato subiscono danni pari a 8 volte il numero di cariche nel bastone, quelli fra 3 metri e 6 metri subiscono danni pari a 6 volte il numero di cariche nel bastone, e quelli fra 6 e 9 metri subiscono 4 volte il numero di cariche. Un tiro salvezza su Riflessi con CD 23 riuscito dimezza i danni.

Il personaggio che spezza il bastone ha una probabilità del 50% (un risultato di 01–50 con un d%) di essere trasportato in un altro piano di esistenza, ma se così non accade (51–100) il rilascio esplosivo di energia di incantesimo lo distrugge (nessun tiro salvezza).

LIBRO DEGLI INCANTESIMI INFINITI

Aura forte (tutte le scuole); **LI** 18°

Slot nessuno; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Quest'opera dona a un personaggio di qualsiasi classe la capacità di usare gli incantesimi scritti sulle sue pagine. Tuttavia, chiunque non sia già in grado di usare incantesimi guadagna un livello negativo per tutto il tempo che il libro è in suo possesso, o mentre ne sta usando il potere. Il *libro degli incantesimi infiniti* contiene 1d8+22 pagine. La natura di ogni pagina è determinata da un tiro di dadi percentuale: 01–50 incantesimo arcano, 51–100 incantesimo divino. Determinate gli incantesimi esatti in modo casuale. Quando una pagina viene girata, non si può mai tornare indietro: sfogliare un *libro degli incantesimi infiniti* è un viaggio a senso unico. Se il libro viene chiuso, si riapre sempre alla pagina in cui si trovava prima di essere chiuso. Quando viene girata l'ultima pagina, il libro svanisce.

Una volta al giorno il possessore del libro può lanciare l'incante-

Mazzo delle Meraviglie

Placca	Tarocchi	Carta da gioco	Effetto
Artigli	Regina di denari	Due di fiori	Tutti i suoi oggetti magici spariscono per sempre
Bilancia	XI. Giustizia	Due di picche	Cambia subito allineamento.
Cavaliere	Fante di spade	Jack di cuori	Guadagna i servigi di un guerriero di 4° livello.
Chiave	V. Il Gerofante	Regina di cuori	Guadagna un'arma magica maggiore.
Cometa	Due di spade	Due di quadri	Sconfigge il primo mostro che incontra per guadagnare un livello.
Destino	Tre di coppe	Asso di cuori	Evita una situazione a sua scelta, una sola
Eurialo	Dieci di spade	Regina di picche	Penalità permanente di –1 a tutti i tiri salvezza.
Fiamme	XV. Il Diavolo	Regina di fiori	Inimicizia fra il personaggio e un esterno.
Gemma	Sette di coppe	Due di cuori	Vince 25 gioielli, oppure 50 gemme a sua scelta.
Giullare	XII. L'Impiccato	Jolly (senza marca)	Guadagna 10.000 PE o estrae altre due carte.
Idiota	Due di denari	Due di fiori	Perdita permanente di Intelligenza. Può estrarre di nuovo.
Ladro	Cinque di spade	Jack di picche	Uno dei suoi amici gli si rivolta contro.
Luna	XVIII. La Luna	Regina di quadri	Può esaudire 1d4 desideri.
Matta	0. Il Folle	Jolly (con marca)	Perde 10.000 PE ed estrae un'altra carta.
Prigione	Quattro di spade	Asso di picche	Viene *imprigionato*.
Rovina	XVI. La Torre	Re di picche	Perde subito ogni ricchezza e proprietà.
Sole	XIX. Il Sole	Re di quadri	Guadagna un oggetto meraviglioso benefico medio e 50.000 PE.
Stella	XVII. La Stella	Jack di quadri	Guadagna subito un bonus intrinseco di +2 ad una caratteristica.
Teschio	XIII. La Morte	Jack di fiori	Sconfigge un wraith del terrore, o viene distrutto per sempre.
Trono	Quattro di bastoni	Re di cuori	Guadagna sei gradi di Diplomazia più un piccolo maniero.
Visir	IX. L'Eremita	Asso di quadri	Rivela la risposta al successivo dilemma.
Vuoto	Otto di spade	Re di fiori	Il corpo funziona, ma l'anima è intrappolata altrove.

simo che si trova sulla pagina che viene aperta. Se l'incantesimo si trova sulla lista di incantesimi del personaggio, questi può lanciarlo fino a 4 volte al giorno. Le pagine non possono essere strappate senza distruggere il libro. Allo stesso modo, gli incantesimi non possono essere lanciati come incantesimi da pergamena, e neppure possono essere ricopiati in un libro degli incantesimi: la loro magia è indissolubilmente legata al libro stesso.

Non è necessario che il possessore del libro lo porti addosso per usarne il potere. Il libro può essere custodito in un posto sicuro mentre il possessore parte per un'avventura, e grazie al suo potere può ancora permettere al possessore di lanciare incantesimi.

Ogni volta che viene lanciato un incantesimo, c'è una probabilità che l'energia connessa al suo uso faccia sì che la pagina si giri magicamente, malgrado ogni precauzione. Le probabilità che la pagina si giri da sola dipendono dall'incantesimo che la pagina contiene e dal tipo di incantatore che il possessore è:

Condizione	Probabilità che la pagina si giri
L'incantatore usa un incantesimo accessibile alla sua classe e livello	10%
L'incantatore usa un incantesimo non accessibile alla sua classe e livello	20%
Un personaggio non incantatore utilizza un incantesimo divino	25%
Un personaggio non incantatore utilizza un incantesimo arcano	30%

Ogni lancio di incantesimi va considerato come se si usasse una pergamena, allo scopo di determinare il tempo di lancio, il fallimento dell'incantesimo e così via.

DISTRUZIONE

Il *libro degli incantesimi infiniti* può essere distrutto quando la pagina corrente contiene l'incantesimo *cancellare*, lanciando l'incantesimo dal libro stesso.

MAZZO DELLE MERAVIGLIE

Aura forte (tutte le scuole); **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un *mazzo delle meraviglie* (sia benefiche che distruttive) si trova di solito in una scatola o borsa di cuoio. Ogni mazzo contiene un certo numero di carte o placche, fatte di avorio o pergamena. Su ciascuna sono incisi glifi, caratteri e sigilli. Quando dal mazzo si estrae una carta, la persona che l'ha estratta ne subisce gli effetti magici, nel bene e nel male.

Il possessore di un *mazzo delle meraviglie* che desideri estrarre una carta deve annunciare quante carte estrarrà prima di cominciare. Le carte devono essere estratte a meno di 1 ora di distanza fra loro e un personaggio non può estrarre dal suo mazzo più carte di quelle che ha annunciato. Se il personaggio volontariamente non estrae il numero assegnato (o se per qualche motivo è impossibilitato a farlo), le carte schizzano fuori dal mazzo da sole. Se si estrae un giullare, il possessore del mazzo può scegliere di estrarre altre due carte.

Ogni volta che viene estratta una carta dal mazzo, viene rimpiazza-

ta (è quindi possibile estrarre la stessa carta due volte) a meno che non venga estratto un jolly o una matta, nel qual caso la carta viene scartata dal mazzo. Un *mazzo delle meraviglie* contiene 22 carte. Per simulare le carte magiche, si possono usare i tarocchi, come indicato nella seconda colonna della tabella. Se non si ha a disposizione un mazzo di tarocchi, si possono usare normali carte da gioco, come indicato nella terza colonna. Gli effetti di ogni carta, indicati in modo sommario nella tabella, vengono descritti qui di seguito.

Artigli: Quando si estrae questa carta, ogni oggetto magico appartenente al personaggio o in suo possesso in quel momento, escluso il mazzo, scompare immediatamente e irrevocabilmente.

Bilancia: Il personaggio deve passare a un allineamento completamente diverso. Se non agisce in base al nuovo allineamento, guadagna un livello negativo.

Cavaliere: Un guerriero compare dal nulla e serve fedelmente fino alla morte. È della stessa razza (o specie) e sesso del personaggio. Il guerriero può essere preso come gregario da un personaggio che abbia il talento Autorità.

Chiave: Si ottiene un'arma magica che deve essere utilizzabile dal personaggio. L'arma appare improvvisamente dal nulla in mano al personaggio.

Cometa: Il personaggio deve sconfiggere da solo il successivo mostro o mostri ostili, altrimenti perde il beneficio. Se ha successo guadagna sufficienti PE da raggiungere il livello di esperienza successivo.

Destino: Questa carta permette al personaggio di evitare perfino un avvenimento istantaneo, se così desidera, poiché il tessuto della realtà viene disfatto e filato un'altra volta. Da notare non può far accadere qualcosa; può solo impedire che qualcosa accada o capovolgere un avvenimento del passato. Il capovolgimento riguarda solo il personaggio che estrae la carta; altri membri del gruppo possono essere costretti a confrontarsi comunque con la situazione.

Eurialo: Il viso di medusa su questa carta reca una maledizione che solo la carta Destino o una divinità possono rimuovere. In caso contrario si riceve penalità permanente –1 a tutti i tiri salvezza

Fiamme: Rabbia bruciante, gelosia e invidia sono solo alcune delle motivazioni per un'inimicizia fra il personaggio e un esterno. L'inimicizia dell'esterno non può avere fine fino a quando uno dei due non è stato ucciso. L'esterno viene scelto a caso e si presume che sia lui ad attaccare il personaggio (o a tormentarlo in qualche maniera) entro 1d20 giorni.

Gemma: Questa carta indica ricchezza. Si possono guadagnare gioielli in oro tempestati di gemme. Ogni gioiello vale 2.000 mo e le gemme valgono 1.000 mo ciascuna.

Giullare: Questa carta viene sempre scartata quando viene estratta, a differenza di tutte le altre tranne la Matta. L'estrazione di altre due carte è opzionale.

Idiota: Questa carta provoca la perdita immediata di 1d4+1 punti di Intelligenza. L'estrazione di un'altra carta è opzionale.

Ladro: Quando si estrae questa carta, uno dei PNG amici del personaggio (possibilmente un gregario) viene totalmente alienato e da quel momento gli è per sempre ostile. Se il personaggio non ha seguaci, si può sostituire l'ostilità di qualche potente personaggio (o comunità, o ordine religioso). L'odio rimane segreto fino a quando non giunge il momento adatto per rivelarlo con effetti devastanti.

Luna: A volte appare come una lunaria con dei bagliori al suo interno ad indicare quanti desideri esaudirà, oppure come una luna la cui fase indica il numero dei *desideri* (piena = 4; tre quarti = 3; mezza = 2; quarto = 1). Questi *desideri* sono gli stessi che vengono esauditi dall'incantesimo da mago di 9° livello e devono essere usati in un numero di minuti uguale al numero dei desideri ricevuti.

Matta: Il pagamento in PE e l'estrazione di un'altra carta sono obbligatori. Questa carta viene sempre scartata quando viene estratta, a differenza di tutte le altre, tranne il Giullare.

Prigione: Il personaggio viene imprigionato da un incantesimo *imprigionare* o da qualche potente entità e perde tutto l'equipaggiamento e gli incantesimi. Non si possono estrarre altre carte.

Rovina: Come si può immaginare, quando viene estratta questa carta ogni ricchezza non magica posseduta è persa per sempre.

Sole: Tirare il dado per un oggetto meraviglioso medio fino a quando non si ottiene un oggetto utile.

Stella: Aggiunge 2 punti a una caratteristica scelta dal personaggio. Non si possono dividere i due punti su due caratteristiche.

Teschio: Appare un wraith del terrore. Il personaggio deve combatterlo da solo; se qualcuno lo aiuta, appare un wraith del terrore anche per lui. Se il personaggio viene ucciso, muore per sempre e non può essere riportato in vita, neppure con *desiderio* o *miracolo*.

Trono: Il personaggio diventa un vero capo agli occhi di tutti. Riceve anche un piccolo maniero che appare in qualsiasi luogo aperto il personaggio preferisca (ma la decisione deve essere presa entro 1 ora).

Visir: Questa carta dà al personaggio che la estrae la possibilità per una volta sola di attingere a una saggezza soprannaturale per risolvere qualsiasi problema o rispondere esattamente a qualsiasi domanda. Questo non significa affatto che l'informazione ottenuta possa essere utilizzata con successo. La richiesta deve essere fatta entro 1 anno.

Vuoto: Questa carta nera significa disastro immediato. Il corpo del personaggio continua a funzionare, anche se è in stato di coma, ma la sua anima è intrappolata in una prigione da qualche parte: in un oggetto su un lontano pianeta o piano di esistenza, magari in possesso di un esterno. Un *desiderio* o un *miracolo* non riportano indietro il personaggio ma rivelano semplicemente il piano in cui è intrappolato. Non si possono estrarre altre carte.

DISTRUZIONE

Il *mazzo delle meraviglie* può essere distrutto lasciandolo come vincita di una scommessa con una divinità della legge. La divinità però non deve conoscere la natura del mazzo.

PIETRA FILOSOFALE

Aura trasmutazione forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 1,5 kg

DESCRIZIONE

Questa rara e magica sostanza sembra un comune pezzo di roccia nerastra e fuligginosa. Se la pietra viene spezzata e aperta (CD 20 per romperla), si rivela una cavità nel suo interno. La cavità è rivestita di un tipo magico di mercurio che permette a qualsiasi personaggio con almeno 10 gradi in Artigianato (alchimia) di tra-

mutare metalli vili (ferro e piombo) in argento e oro. Una singola *pietra filosofale* può trasformare fino a 2.500 kg di ferro in argento (valore 25.000 mo), o fino a 500 kg di piombo in oro (valore 50.000 mo). Tuttavia, il mercurio magico diventa instabile non appena la pietra viene aperta, e sublima entro 24 ore, così tutte le trasmutazioni devono avvenire entro quel periodo.

Il mercurio trovato al centro della pietra può anche essere utilizzato in altro modo. Se mescolato con qualsiasi pozione di cura, crea uno speciale unguento della vita che agisce come *resurrezione pura* se viene cosparso su un cadavere.

DISTRUZIONE

La *pietra filosofale* può essere distrutta se viene messa nel tacco di uno stivale di un titano per almeno 1 settimana intera.

SFERA ANNIENTATRICE

Aura trasmutazione forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Una *sfera annientatrice* è un globo di assoluta oscurità, una palla di nulla di 60 centimetri di diametro. In realtà, si tratta di un foro nella continuità del multiverso. Qualsiasi materia entri in contatto con essa viene immediatamente risucchiata nel vuoto e completamente distrutta. Solo l'intervento diretto di una divinità può riportare in vita un personaggio annientato.

Una *sfera annientatrice* è statica, rimane ferma in un punto come un normale buco. Tuttavia, può essere mossa tramite uno sforzo mentale (occorre pensarla come una forma naturale di *telecinesi*, troppo debole per spostare degli oggetti reali, ma sufficiente a muovere la sfera, oggetto privo di peso). La capacità di un personaggio di ottenere il controllo (o mantenerlo) su una *sfera annientatrice* è basato sul risultato di una prova di controllo con CD 30 (un'azione di movimento). Una prova di controllo è 1d20 + livello del personaggio + modificatore di Int. Se la prova riesce, il personaggio può spostare la sfera (magari per farla entrare in contatto con un nemico) come azione gratuita. Il controllo sulla sfera può essere stabilito fin da 12 metri di distanza (il personaggio non ha bisogno di avvicinarsi di più). Una volta stabilito il controllo, deve essere mantenuto effettuando una prova di controllo (tutte con CD 30) ogni round. Finché il personaggio mantiene il controllo (non fallisce una prova) nei round successivi, può controllare la sfera da una distanza di 12 metri + 3 metri per livello del personaggio. La velocità della sfera è di 3 metri + 1,5 metri per ogni 5 punti di cui la prova di controllo del personaggio in quel round eccede 30.

Se la prova di controllo fallisce, la sfera scivola 3 metri in direzione del personaggio che ha provato a muoverla. Se due o più creature lottano per il controllo di una *sfera annientatrice*, i tiri si contrappongono. Se nessun tiro ha successo, la sfera scivola verso il personaggio che ha ottenuto il valore più basso.

Vedi anche *talismano della sfera*.

DISTRUZIONE

Se si lancia un incantesimo *portale* su una *sfera annientatrice*, c'è una probabilità del 50% (un risultato di 01–50 con un d%) che l'incantesimo la distrugga, una probabilità del 35% (51–85) che l'incantesimo non abbia alcun risultato, e una probabilità del 15% (86–100) che si crei una breccia nel tessuto spaziale, catapultando qualsiasi cosa nel raggio di 54 metri su un altro piano. Se una *verga della cancellazione* tocca una *sfera annientatrice*, i due oggetti si annullano a vicenda in una tremenda esplosione e ogni cosa nel raggio di 18 metri subisce 2d6 × 10 danni. *Dissolvi magie* e *disgiunzione del mago* non hanno effetto sulla sfera.

TALISMANO DEL BENE PURO

Aura invocazione forte [buono]; **LI** 18°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un incantatore divino di allineamento buono che possieda questo oggetto può far aprire una voragine di fuoco ai piedi di un incantatore divino di allineamento malvagio che si trovi nel raggio di 30 metri. La vittima viene inghiottita per sempre e scagliata al centro della terra. Chi impugna il talismano deve essere buono e, se non è eccezionalmente puro in pensieri e azioni, il suo avversario malvagio può tentare un tiro salvezza su Riflessi con CD 19 per balzare via dalla voragine. Ovviamente, affinché l'oggetto funzioni, il bersaglio deve trovarsi su terreno solido.

Un t*alismano del bene puro* contiene 6 cariche. Se un incantatore divino neutrale (LN, N, CN) tocca una di queste pietre, subisce 6d6 danni per round di contatto. Se un incantatore divino malvagio ne tocca una, subisce 8d6 danni per round di contatto. Tutti gli altri personaggi non vengono influenzati dall'oggetto.

DISTRUZIONE

Un *talismano del bene puro* può essere distrutto mettendolo nella bocca di un santo che è morto commettendo un atto veramente orribile di sua spontanea volontà.

TALISMANO DEL MALE ESTREMO

Aura invocazione forte [male]; **LI** 18°

Slot nessuno; **Peso** —

DESCRIZIONE

Un incantatore divino di allineamento malvagio che possieda questo oggetto può far aprire una voragine di fuoco ai piedi di un incantatore divino di allineamento buono che si trovi nel raggio di 30 metri. La vittima viene inghiottita per sempre e scagliata al centro della terra. Chi impugna il talismano deve essere malvagio e, se non è eccezionalmente depravato e perverso a parere della sua divinità malvagia, il suo avversario buono può tentare un tiro salvezza su Riflessi con CD 19 per balzare via dalla voragine. Ovviamente, affinché l'oggetto funzioni, il bersaglio deve trovarsi su terreno solido.

Un *talismano del male estremo* contiene 6 cariche Se un incantatore divino neutrale (LN, N, CN) tocca una di queste pietre, subisce 6d6 danni per round di contatto. Se un incantatore divino buono ne tocca una, subisce 8d6 danni per round di contatto. Tutti gli altri personaggi non vengono influenzati dall'oggetto.

DISTRUZIONE

Se un *talismano del male estremo* viene messo in mano al neonato di un cattivo che si è pentito, si sbriciola in polvere all'istante.

TALISMANO DELLA SFERA

Aura trasmutazione forte; **LI** 16°

Slot nessuno; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questa piccola sfera in adamantio è solitamente agganciata ad una catena in adamantio che si può appendere al collo. Non ha alcun effetto sui personaggi che non sono in grado di lanciare incantesimi arcani, i quali subiscono 5d6 danni solo nel raccogliere o tenere in mano un talismano di questo tipo. Tuttavia, nelle mani di un incantatore arcano che si concentra per controllare una *sfera annientatrice*, il talismano raddoppia il suo modificatore per le prove di controllo (raddoppiando a questo scopo il suo bonus di Intelligenza e il suo livello del personaggio).

Se chi impugna il talismano riesce a stabilire il controllo sulla sfera, deve effettuare una prova per mantenerlo solo ogni round dispari. Se non stabilisce il controllo, la sfera si muove verso di lui. Da notare che, anche se molti incantesimi ed effetti di cancellazione non sono di alcuna utilità contro una *sfera annientatrice*, il potere di controllo del talismano può essere soppresso o annullato.

DISTRUZIONE

Un *talismano della sfera* può essere distrutto gettandolo dentro una *sfera annientatrice*.

Artefatti maggiori

Gli artefatti maggiori sono oggetti unici: ne esiste sempre uno solo. Essi sono gli oggetti magici più potenti in assoluto, in grado di alterare l'equilibrio di una campagna drasticamente. A differenza di tutti gli altri oggetti magici, gli artefatti maggiori non possono essere facilmente distrutti. Ciascuno dovrebbe avere un singolo, specifico metodo di distruzione.

ASCIA DEI RE DEI NANI

Aura evocazione e trasmutazione forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 6 kg

DESCRIZIONE

Questa è un'*ascia da battaglia nanica affilata da lancio anatema dei goblinoidi+6*. Qualsiasi nano la impugni raddoppia la distanza della sua scurovisione. Chiunque non sia un nano e afferra l'*Ascia* subisce 4 danni temporanei a Carisma; questi danni non possono essere guariti o ristorati in nessun modo fintanto che l'*Ascia* viene tenuta. Il possessore dell'*Ascia* ottiene bonus +10 alle prove di Artigianato (fabbricare armi e armature, oreficeria, carpenteria, costruire trappole). Il possessore dell'*Ascia* può evocare un elementale della terra anziano (come *evoca mostri IX;* durata 20 round) una volta alla settimana.

DISTRUZIONE

L'*Ascia dei Re dei Nani* si arrugginisce all'istante e perde ogni valore e potere se viene usata da un goblin per decapitare un re dei nani.

BASTONE OMBRA

Aura evocazione forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 0,5 kg

DESCRIZIONE

Questo artefatto fu costruito secoli fa, tessendo insieme impalpabili fili d'ombra in un contorto bastone nero. Il *bastone ombra* rende chi lo impugna leggermente incorporeo, conferendogli bonus +4 alla CA e ai tiri salvezza su Riflessi (cumulabili con altri bonus). Tuttavia, sotto una luce intensa (come quella del sole, ma non di una torcia) o nel buio assoluto chi lo impugna subisce penalità –2 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove. Il *Bastone Ombra* ha anche questi poteri.

- *Evoca ombre:* Tre volte al giorno il bastone può evocare 2d4 ombre. Le ombre, immuni allo scacciare, servono chi lo impugna come se fossero state chiamate da un incantesimo di *evoca mostri V* lanciato al 20° livello.
- *Evoca demone d'ombra:* Una volta al mese il bastone può evocare un demone d'ombra che serve chi lo impugna come se fosse stato chiamato da un incantesimo di *evoca mostri IX* lanciato al 20° livello.
- *Forma d'ombra:* Tre volte al giorno chi impugna il bastone può diventare un'ombra vivente, con tutti i poteri di movimento conferiti dall'incantesimo *forma gassosa*.
- *Fulmine d'ombra*: Tre volte al giorno il bastone può proiettare un attacco a raggio che infligge 10d6 danni da freddo a un singolo bersaglio. Il *fulmine d'ombra* ha una gittata di 30 metri.

DISTRUZIONE

Il *Bastone Ombra* svanisce nel nulla se esposto alla diretta luce del sole per 24 ore consecutive.

CODICE DEI PIANI INFINITI

Aura trasmutazione opprimente; **LI** 30°

Slot nessuno; **Peso** 150 kg

DESCRIZIONE

Il *Codice* è enorme, e può essere sollevato solo da due persone molto forti. A prescindere da quante pagine vengano girate, ne rimane sempre un'altra. Chi apre il *Codice* per la prima volta viene praticamente annichilito, come per l'incantesimo *distruzione* (tiro salvezza su Tempra con CD 30). Chi sopravvive può esaminare le sue pagine ed apprendere i suoi poteri, anche se corre qualche rischio. Ogni giorno trascorso a studiare il *Codice* permette a chi legge di effettuare una prova di Sapienza Magica (CD 50) per apprendere uno dei suoi poteri (determinato a caso; si aggiunge bonus di circostanza +1 alla prova per ogni giorno addizionale trascorso a leggere finché il potere non viene appreso). Ma, ogni giorno di studio costringe anche il lettore ad effettuare un tiro salvezza su Volontà (CD 30 + 1 per giorno di studio) per evitare di diventare pazzo (come per l'incantesimo *demenza*). I poteri del *Codice dei Piani Infiniti* sono i seguenti: *alleato planare superiore, esilio, legame planare superiore, legare anima, proiezione astrale, sciame elementale portale* e *spostamento planare.* Ciascuna di queste capacità magiche può essere usata a volontà dal possessore del *Codice* (sempre che sia riuscito ad avere accesso al potere). Il *Codice dei Piani Infiniti* ha un livello dell'incantatore di 30° ai fini di tutti i poteri e catastrofi, e tutte le CD dei tiri salvezza sono 20 + livello dell'incantesimo. Attivare qualsiasi potere richiede una prova di Sapienza Magica (CD 40 + il doppio del livello dell'incantesimo del potere; il personaggio non può prendere 10 a questa prova). Fallire una qualsiasi prova provoca una catastrofe su chi sta provando (tirate sulla tabella sotto per l'effetto). Un personaggio può subire solo una catastrofe per l'utilizzo di un potere.

d%	Catastrofe
01–25	**Furia della natura**: Un incantesimo *terremoto* centrato sul lettore colpisce ogni round per 1 minuto, ed un incantesimo intensificato *tempesta di vendetta* centrato sul lettore, lo investe.
26–50	**Vendetta demoniaca**: Si apre un *portale* e 1d3+1 balor, demoni della fossa, o simili esterni malvagi lo attraversano per distruggere il possessore del *Codice*.
51–75	**Imprigionamento definitivo**: L'anima del lettore viene catturata (come *intrappolare l'anima;* nessun tiro salvezza) in una gemma a caso da qualche parte su un piano, mentre il suo corpo viene imprigionato sottoterra (come *imprigionare*).
76–100	**Morte**: Il lettore emette un *lamento della banshee* e poi viene colpito da un incantesimo *distruzione*. Questo si ripete ogni round per 10 round finché il lettore non è morto.

DISTRUZIONE

Il *Codice dei Piani Infiniti* viene distrutto se una pagina è strappata e lasciata su ogni piano di esistenza. Strappare una pagina scatena comunque immediatamente una catastrofe.

GLOBI DEL DRAGO

Aura ammaliamento forte; **LI** 20°

Slot nessuno; **Peso** 2,5 kg

DESCRIZIONE

Ciascun *Globo* leggendario contiene l'essenza e la personalità di un antico drago di una diversa specie (uno per ciascuno dei principali dieci colori e metalli di draghi). Il portatore di un *Globo* può dominare i draghi di quella particolare specie entro 150 metri (come *dominare mostri*), e il drago è costretto a un tiro salvezza su Volontà con CD 25 per resistere. La resistenza agli incantesimi non ha potere contro questo effetto. Ciascun *globo del drago* concede a chi lo tiene in mano la CA e i bonus ai tiri salvezza del drago che vi è racchiuso. Questi valori sostituiscono i valori posseduti dal personaggio, che siano maggiori o minori. Non possono essere modificati in alcun modo, tranne che se il personaggio si sbarazza del *Globo*. Inoltre, un personaggio che possieda un *globo del drago* è immune all'arma a soffio (ma solo ad essa) della specie di drago corrispondente al *Globo*. Infine, un personaggio in possesso di un *Globo* può usare l'arma a soffio del drago attraverso il *Globo* tre volte al giorno.

Tutti i *Globi del Drago* possono essere usati per comunicare verbalmente e visivamente con i possessori degli altri *Globi*. Il portatore di un *Globo* sa sempre se ci sono draghi nel raggio di 15 km. Per i draghi della varietà corrispondente al *Globo*, il raggio è di 150 km. Entro 1,5 km da un drago della varietà del *Globo*, il portatore può determinare l'esatta posizione ed età della creatura. Il portatore di un *Globo* si guadagna l'eterna inimicizia di tutti i draghi per aver approfittato della schiavitù di uno dei loro, perfino se successivamente dovesse perdere l'oggetto. Ciascun *Globo* ha un potere individuale che può essere invocato una volta per round al 10° livello dell'incantatore.

- *Globo del Drago Bianco*: *Protezione dall'energia (freddo)* (tiro salvezza su Tempra con CD 17 nega)
- *Globo del Drago Blu*: *Velocità*.
- *Globo del Drago d'Argento*: *Cura ferite critiche* (tiro salvezza su Volontà con CD 18 dimezza).
- *Globo del Drago di Bronzo*: *Scrutare* (tiro salvezza su Volontà con CD 18 nega).
- *Globo del Drago di Ottone*: *Teletrasporto*.
- *Globo del Drago di Rame*: *Suggestione* (tiro salvezza su Volontà con CD 17 nega).
- *Globo del Drago d'Oro*: Il possessore del *Globo* d'oro può usare qualsiasi potere posseduto da uno degli altri globi (incluso *dominare* e il soffio, ma non la CA, i tiri salvezza o l'immunità al soffio) ma può solo usare un potere individuale una volta al giorno. Inoltre, può dominare ogni altro possessore di un *Globo* nel raggio di 1,5 km (tiro salvezza su Volontà con CD 23 nega).
- *Globo del Drago Nero*: *Volare*.
- *Globo del Drago Rosso*: *Muro di fuoco*.
- *Globo del Drago Verde*: *Mano spettrale*.

DISTRUZIONE

Un *Globo del Drago* si frantuma immediatamente in mille pezzi se è investito dal soffio di un drago che sia un parente di sangue del drago imprigionato in essa. L'arma a soffio di quel drago, rilasciata quando il globo esplode, investe chiunque si trovi entro 27 metri dal globo.

CREARE OGGETTI MAGICI

Per creare oggetti magici, gli incantatori usano talenti speciali e vi investono tempo, denaro e la loro energia personale. Alla fine del processo, l'incantatore deve effettuare una singola prova di abilità (di solito Sapienza Magica, ma a volte potrebbe essere un'altra abilità) per finire l'oggetto. Se un tipo di oggetto prevede che si possano usare più abilità per la prova, l'incantatore sceglie l'abilità che preferisce. La CD per creare un oggetto magico è 5 + il livello dell'incantatore per l'oggetto. Se si fallisce la prova, l'oggetto non funziona ed i materiali ed il tempo impiegati sono sprecati. Se si fallisce la prova di 5 o più, l'oggetto creato è maledetto (vedi Oggetti maledetti per maggiori informazioni).

Da notare che la descrizione di ogni oggetto contiene alcuni prerequisiti. Questi prerequisiti devono essere soddisfatti affinché l'oggetto possa essere creato. Il più delle volte si tratta di incantesimi che devono essere conosciuti dal creatore dell'oggetto (sebbene sia permesso l'accesso tramite un altro oggetto magico o incantatore). La CD per creare un oggetto magico aumenta di +5 per ogni prerequisito che l'incantatore non soddisfa. L'unica eccezione a questo è il requisito del talento appropriato di creazione oggetto, che è indispensabile e non comporta l'aumento. Inoltre non è possibile creare oggetti magici a completamento o attivazione di un incantesimo senza soddisfare i prerequisiti dell'incantesimo appropriato.

I costi di creazione di un oggetto sono trattati in dettaglio sotto, tuttavia è da notare che i due fattori primari sono il livello dell'incantatore che crea l'oggetto e il livello dell'incantesimo o incantesimi infuso nell'oggetto. Un creatore può creare un oggetto

a un livello dell'incantatore più basso del suo, ma mai più basso del livello minimo richiesto per lanciare l'incantesimo necessario. Usando talenti di metamagia, un incantatore può infondere nell'oggetto incantesimi di livello più alto del normale.

I costi delle materie prime degli oggetti sono sempre metà del prezzo base in mo. Per la maggior parte degli oggetti, il prezzo di mercato equivale al prezzo base. Armature, scudi, armi e oggetti con un valore indipendente dalle loro capacità potenziate magicamente sommano il costo dell'oggetto al prezzo di mercato. Il costo dell'oggetto non influenza il prezzo base (che determina il costo delle materie prime), ma aumenta il prezzo di mercato finale. Alcuni oggetti lanciano o replicano incantesimi con componenti materiali costose. Per questi oggetti, il prezzo di mercato eguaglia il prezzo base con un prezzo extra per le componenti dell'incantesimo. Il costo per creare questi oggetti è il costo base delle materie prime più il costo per le componenti. Questi oggetti hanno una voce extra che riporta il costo totale per crearli

II creatore ha anche bisogno di un posto abbastanza tranquillo, comodo e ben illuminato in cui lavorare. Qualsiasi posto adatto alla preparazione di incantesimi è adatto a creare oggetti. Creare un oggetto richiede 8 ore di lavoro per ogni 1.000 mo nel prezzo base dell'oggetto (o frazioni di esso), con un minimo di 8 ore. Le pozioni e le pergamene il cui prezzo base è superiore a 250 mo, ma minore di 1.000 mo, richiedono 8 ore per essere create, come gli altri oggetti magici. Il personaggio deve spendere l'oro all'inizio del processo di costruzione. A prescindere dal tempo necessario per la creazione, un incantatore può creare non più di un oggetto magico al giorno. Il processo può essere accelerato a 4 ore di lavoro al giorno per 1.000 mo nel prezzo base dell'oggetto (o frazione di esso) aumentando la CD per crearlo di +5.

All'incantatore è permesso di lavorare per 8 ore al giorno. Non può affrettare il processo lavorando più a lungo ogni giorno, ma i giorni non devono essere consecutivi, e l'incantatore può impiegare il resto del tempo come preferisce. Un incantatore che sia fuori per un'avventura può dedicare 4 ore al giorno alla creazione dell'oggetto, sebbene l'avanzamento del lavoro equivalga a 2 ore soltanto. Questo tempo non deve essere continuo, ma può essere eseguito, alla mattina, durante la pausa del pranzo o durante il turno di guardia di notte. Se dedica tutto il tempo alla creazione, deve lavorare ininterrottamente per periodi di 4 ore in un ambiente privo di distrazioni, come un laboratorio o un tempio. Se il lavoro viene svolto in un ambiente con distrazioni o pericoli, il suo avanzamento equivarrà soltanto alla metà del tempo impiegato.

Un personaggio può lavorare solo su un oggetto per volta. Se un personaggio comincia una nuova opera, tutti i materiali impiegati sull'oggetto in costruzione sono sprecati.

Valore dell'oggetto magico in monete d'oro

Quando si determina il prezzo di un oggetto magico inventato bisogna considerare molti fattori. Il modo più semplice per decidere il prezzo è confrontare il nuovo oggetto a un oggetto in questo capitolo che ha già un prezzo, e usare tale prezzo come guida. Altrimenti, si possono usare le indicazioni riassunte nella Tabella 15–29.

Capacità multiple simili: Per oggetti con capacità multiple simili che non occupano uno spazio sul corpo del personaggio, si usa la seguente formula: si calcola il prezzo basato sulla capacità più costosa, poi si aggiunge il 75% del valore della successiva capacità più costosa, più la metà del valore di qualsiasi altra capacità.

Capacità multiple differenti: Capacità come un bonus agli attacchi o al tiro salvezza e una capacità magica non sono simili, e i loro valori vengono semplicemente sommati per determinare il costo. Per oggetti che occupano uno spazio limitato sul corpo del personaggio, ogni potere addizionale non solo non viene scontato, ma ha anzi un aumento di prezzo del 50%.

Incantesimi di livello 0: Quando si moltiplicano i livelli degli incantesimi per determinare il valore, gli incantesimi di livello 0 devono essere trattati come metà livello.

Altre considerazioni: Quando si è calcolato un costo finale, ridurre la cifra per ognuna delle seguenti considerazioni:

L'oggetto richiede un'abilità per usarlo: Alcuni oggetti richiedono un'abilità specifica per farli funzionare. Questo fattore dovrebbe ridurre il costo di circa il 10%.

L'oggetto richiede una classe o un allineamento specifici per funzionare: Ancora più restrittivo, questo requisito riduce il prezzo del 30%.

I prezzi presentati nelle descrizioni degli oggetti magici (il valore in monete d'oro che segue lo slot dell'oggetto) sono valori di mercato, che corrispondono in genere al doppio di quanto è costato al creatore fare l'oggetto. Dato che classi diverse ottengono lo stesso incantesimo a livelli diversi, i prezzi per realizzare lo stesso oggetto potrebbero essere diversi per le diverse classi. Un oggetto vale solo due volte il prezzo a cui può crearla l'incantatore di livello più basso possibile. Calcolate il prezzo di mercato in base al livello dell'incantatore più basso possibile, a prescindere da chi crea l'oggetto. Notare, però, che non tutti gli oggetti qui presentati aderiscono strettamente a queste formule. Innanzitutto queste formule non sono sufficienti a valutare le esatte differenze fra gli oggetti. Il prezzo di un oggetto magico può essere modificato in base al suo valore effettivo. Le formule forniscono solo un punto di partenza. Il prezzo delle pergamene presume che, ogni volta che è possibile, siano un mago o un chierico a farle. Le pozioni e le bacchette seguono esattamente le formule. I bastoni seguono abbastanza le formule, e altri oggetti sono a discrezione del GM.

Creare armature magiche

Per creare un'armatura magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e di alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'armatura stessa o i pezzi di armatura da assemblare. Un'armatura che va incantata dev'essere un'armatura perfetta, e il suo costo è aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato. I costi addizionali per i materiali sono compresi nel costo della creazione dell'armatura magica: metà del prezzo base dell'oggetto. Creare armature magiche ha uno speciale prerequisito: il livello dell'incantatore del

Tabella 15-29: Calcolare il Valore dell'Oggetto Magico in Monete d'Oro

Effetto	Prezzo base	Esempio
Bonus di caratteristica (potenziamento)	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Cintura dell'agilità+2*
Bonus di armatura (potenziamento)	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Cotta di maglia+1*
Incantesimo bonus	Livello incantesimo al quadrato x 1.000 mo	*Perla del potere*
Bonus alla CA (deviazione)	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Anello di protezione+3*
Bonus alla CA (altro)[1]	Bonus al quadrato x 2.500 mo	*Pietra magica (prisma rosa pallido)*
Bonus di armatura naturale (potenziamento)	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Amuleto dell'armatura naturale +1*
Bonus ai tiri salvezza (resistenza)	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Mantello della resistenza +5*
Bonus ai tiri salvezza (altro)[1]	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Pietra della buona fortuna*
Bonus di abilità (competenza)	Bonus al quadrato x 100 mo	*Mantello elfico*
Resistenza agli incantesimi	10.000 mo per punto oltre RI 12; RI 13 minimo	*Manto della resistenza agli incantesimi*
Bonus dell'arma (potenziamento)	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Spada lunga+1*
Effetto magico	**Prezzo base**	**Esempio**
Uso singolo, completamento di incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 25 mo	*Pergamena di velocità*
Uso singolo, attivato ad uso	Livello incantesimo x livello incantatore x 50 mo	*Pozione di cura ferite leggere*
50 cariche, attivazione di incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 750 mo	*Bacchetta delle palle di fuoco*
Parola di comando	Livello incantesimo x livello incantatore x 1.800 mo	*Cappa del saltimbanco*
Attivato ad uso o continuo	Livello incantesimo x livello incantatore x 2.000 mo[2]	*Lanterna della rivelazione*
Speciale	**Modifiche al prezzo base**	**Esempio**
Cariche al giorno	Dividere per (5 diviso le cariche al giorno)	*Stivali del teletrasporto*
Nessun limite spaziale[3]	Moltiplicare l'intero costo x 2	*Pietra magica*
Più capacità differenti	Moltiplicare l'intero costo x 1,5	*Elmo della luminosità*
Carico (50 cariche)	1/2 uso illimitato prezzo base	*Anello dell'ariete*
Componenti	**Costo extra**	**Esempio**
Armatura, scudo o arma	Aggiungere costo di oggetto perfetto	*Arco lungo composito+1*
Incantesimo ha costo componente materiale	Aggiungere direttamente al prezzo dell'oggetto per carica[4]	*Bacchetta della pelle di pietra*

Livello incantesimo: Ai fini di stabilire il prezzo, un incantesimo di livello 0 vale la metà di un incantesimo di 1° livello.

1 Come bonus di fortuna, cognitivo, sacro o profano.

2 Se un oggetto continuo ha un effetto basato su di un incantesimo con una durata misurata in round, moltiplicare il costo per 4. Se la durata dell'incantesimo è 1/livello, moltiplicare il costo per 2, e se la durata è 10 minuti/livello, moltiplicare il costo per 1,5. Se l'incantesimo ha una durata di 24 ore o superiore, dimezzare il costo.

3 Un oggetto che non occupa uno degli spazi sul corpo costa il doppio.

4 Se l'oggetto è continuo o illimitato, non carico, determinare il costo come se avesse 100 cariche. Se ha qualche limitazione giornaliera, determinare il costo come se avesse 50 cariche.

creatore deve essere almeno il triplo del bonus di potenziamento dell'armatura. Se un oggetto ha sia un bonus di potenziamento che una capacità speciale, bisogna soddisfare il più alto dei due livelli dell'incantatore richiesti.

Un'armatura magica o uno scudo magico devono avere almeno bonus di potenziamento +1 per avere una capacità speciale.

Se i prerequisiti per la creazione dell'armatura comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o focus richiesti dagli incantesimi. L'atto di lavorare l'armatura attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'armatura. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati). Creare determinate armature può richiedere prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le specifiche descrizioni a riguardo.

Creare armature magiche richiede un giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Armi e Armature Magiche.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica o Artigianato (fabbricare armature).

Creare armi magiche

Per creare un'arma magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'arma stessa o i pezzi di arma da assemblare. Solo un'arma perfetta può essere incantata per diventare un'arma magica, e il suo costo va aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore

finale di mercato. I costi addizionali per i materiali sono compresi nel costo della creazione dell'arma magica: metà del prezzo base dell'oggetto, in base al bonus totale effettivo dell'oggetto.

Creare un'arma magica ha uno speciale prerequisito: il livello del creatore deve essere almeno il triplo del bonus di potenziamento dell'arma. Se un oggetto ha sia un bonus di potenziamento che una capacità speciale, bisogna soddisfare il più alto dei due livelli dell'incantatore richiesti. Un'arma magica deve avere almeno bonus di potenziamento +1 per avere una qualsiasi delle capacità speciali delle armi da mischia o da distanza.

Se i prerequisiti per la creazione dell'arma comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) ma non deve fornire alcuna componente materiale o focus richiesti dagli incantesimi. L'atto di lavorare l'arma attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'arma. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati). Nel momento della creazione, l'incantatore deve decidere se l'arma emana luce o meno, come effetto secondario della magia infusa nell'arma. Questa decisione non influenza il prezzo o il tempo di creazione, ma una volta che l'oggetto è completato, la decisione è definitiva.

Creare armi doppie viene considerato analogo a creare due armi per quanto riguarda il costo, il tempo e le capacità speciali.

Creare alcune armi può prevedere altri prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni specifiche per maggiori dettagli.

Creare un'arma magica richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Armi e Armature Magiche.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica, Artigianato (costruire archi) (per archi e frecce magici) o Artigianato (fabbricare armi) (per tutte le altre armi).

Creare anelli

Per creare un anello magico, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un anello o pezzi di anello da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'anello.

I costi degli anelli sono difficili da calcolare. Riferirsi alla Tabella 15–29 e usare i prezzi degli anelli nella descrizione come punto di riferimento. Creare un anello costa la metà del prezzo di mercato indicato per l'anello. Gli anelli che duplicano incantesimi con componenti materiali costose sommano al prezzo 50 × il costo della componente dell'incantesimo. Avere un incantesimo con componenti costose come prerequisito non attiva automaticamente questo costo aggiuntivo. L'atto di forgiare l'anello attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'anello. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Costi base delle bacchette (per classe del creatore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	375 mo	375 mo	375 mo	—
1°	750 mo	750 mo	750 mo	750 mo
2°	4.500 mo	6.000 mo	6.000 mo	6.000 mo
3°	11.250 mo	13.500 mo	15.750 mo	15.750 mo
4°	21.000 mo	24.000 mo	30.000 mo	30.000 mo

* Il livello dell'incantatore è pari al livello di classe –3.
Nei prezzi è previsto che la pozione sia stata creata al livello dell'incantatore minimo. Il costo per creare la pozione è metà del prezzo base.

Creare certi anelli può richiedere prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni specifiche per maggiori dettagli.

Forgiare un anello richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Forgiare Anelli.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica o Artigianato (oreficeria).

Creare bacchette

Per creare una bacchetta, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una bacchetta o i pezzi di una bacchetta da assemblare. Il costo dei materiali è incluso nel costo per creare la bacchetta: 375 mo × il livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore. Le bacchette sono sempre pienamente cariche (50 cariche) all'atto della creazione.

Il creatore deve aver preparato l'incantesimo da inserire nella bacchetta (o deve conoscere l'incantesimo, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o focus richiesti dall'incantesimo. Sono necessarie 50 di ciascuna componente richiesta (una per carica). Inoltre, quando si comincia a lavorare sulla bacchetta, le componenti materiali vengono consumate, ma un focus no. (Un focus usato per creare una bacchetta può essere riutilizzato). L'atto di lavorare sulla bacchetta attiva l'incantesimo preparato, che rimane così non disponibile per ogni giorno della creazione della bacchetta. (Ovvero, quell'incantesimo viene tolto dall'elenco degli incantesimi al momento disponibili, come se fosse stato lanciato).

Creare una bacchetta richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Bacchette.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica, Artigianato (oreficeria), Artigianato (scultura) o Professione (taglialegna).

Creare bastoni

Per creare un bastone, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un bastone o i pezzi di un bastone da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione del bastone: 400 mo × il livello dell'incantesimo

Costi base delle pergamene (per classe dello scrittore)

Livello incantesimo	Chierico, druido, mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	12 mo 5 ma	12 mo 5 ma	12 mo 5 ma	—
1°	25 mo	25 mo	25 mo	25 mo
2°	150 mo	200 mo	200 mo	200 mo
3°	375 mo	450 mo	525 mo	525 mo
4°	700 mo	800 mo	1.000 mo	1.000 mo
5°	1.125 mo	1.250 mo	1.625 mo	—
6°	1.650 mo	1.800 mo	2.400 mo	—
7°	2.275 mo	2.450 mo	—	—
8°	3.000 mo	3.200 mo	—	—
9°	3.825 mo	4.050 mo	—	—

* Il livello dell'incantatore è pari al livello di classe –3.

Nei prezzi è previsto che la pozione sia stata creata al livello dell'incantatore minimo. Il costo per creare la pozione è metà del prezzo base.

del massimo livello × il livello dell'incantatore, più il 75% del valore della capacità più costosa successiva (300 mo × livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore), più la metà del valore di qualsiasi altra capacità (200 mo × livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore). I bastoni sono sempre pienamente carichi (10 cariche) all'atto della creazione.

Se si desidera, si può porre un incantesimo nel bastone a meno del costo normale, ma attivare quel particolare incantesimo costa cariche addizionali del bastone. Dividere il costo dell'incantesimo per il numero di cariche che consuma per determinare il suo prezzo finale. Da notare che ciò non modifica l'ordine in cui gli incantesimi sono calcolati (l'incantesimo di livello più alto viene calcolato per primo nel prezzo, anche se necessita di più di una carica per essere attivato). Il livello dell'incantatore per tutti gli incantesimi in un bastone deve essere lo stesso, e nessun bastone può avere un livello dell'incantatore minore dell'8°, anche se tutti gli incantesimi nel bastone sono incantesimi di basso livello.

Il creatore deve aver preparato gli incantesimi da inserire nel bastone (o deve conoscere l'incantesimo, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire i focus richiesti e tutte le componenti materiali sufficienti ad attivare l'incantesimo 10 volte diviso per il numero di cariche che un uso dell'incantesimo consuma. Le componenti materiali vengono consumate quando si comincia a lavorare sul bastone, ma non un focus. (Un focus usato per creare un bastone può essere riutilizzato). L'atto di lavorare il bastone attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione del bastone. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Creare certi bastoni può prevedere prerequisiti più potenti dell'incantamento. Vedi le descrizioni specifiche per maggiori dettagli.

Creare un bastone richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Bastoni.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica, Artigianato (oreficeria), Artigianato (scultura) o Professione (taglialegna).

Creare pergamene

Per creare una pergamena, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali di prima scelta per la scrittura, il costo dei quali è incluso nel costo per scrivere la pergamena: 12,5 mo × il livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore.

Tutti gli strumenti per la scrittura e i materiali usati per scrivere una pergamena devono essere nuovi e mai usati. Il personaggio deve pagare il costo completo per scrivere ciascuna pergamena, non importa quante volte abbia già scritto lo stesso incantesimo. Il creatore deve aver preparato gli incantesimi da inserire nella pergamena (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o focus richiesti dagli incantesimi. Una componente materiale viene consumata quando si comincia a scrivere, ma non un focus. (Un focus utilizzato per scrivere una pergamena può essere riutilizzato). L'atto di scrivere attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili fino a quando il personaggio non si è riposato e non ha recuperato gli incantesimi. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Creare certe verghe può richiedere prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni specifiche per maggiori dettagli.

Creare una verga richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione dell'oggetto richiesto: Creare Verghe

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica, Artigianato (calligrafia) o Professione (scrivano).

Creare pozioni

Per creare una pozione, un personaggio ha bisogno di un piano di lavoro orizzontale e alcuni contenitori per mescolare i liquidi, oltre a una fonte di calore per bollire l'infuso. Inoltre, ha bisogno degli ingredienti. Il costo per i materiali e gli ingredienti è incluso nel costo per mescere la pozione: 25 mo × il livello dell'incantesimo × il livello dell'incantatore.

Tutti gli ingredienti e i materiali per mescere una pozione devono essere freschi e mai usati. Il personaggio deve pagare il

costo pieno per mescere ogni pozione. (Sconti per grosse quantità non valgono). Colui che beve la pozione è sia l'incantatore che il bersaglio; di conseguenza gli incantesimi con un raggio di azione personale non possono essere trasformati in pozione.

Il creatore deve aver preparato gli incantesimi da inserire nella pozione (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o focus richiesti dagli incantesimi. Le prime si consumano all'inizio del lavoro, al contrario di un focus (un focus usato per creare una pozione può essere riutilizzato). L'atto di mescere attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili fino a quando il personaggio non si è riposato e non ha recuperato gli incantesimi. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati). Mescere una pozione richiede 1 giorno.

Talento di creazione oggetto richiesto: Mescere Pozioni.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica o Artigianato (alchimia).

Creare verghe

Per creare una verga, un personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una verga o i pezzi di una verga da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione della verga. I costi delle verghe sono difficili da calcolare. Si faccia riferimento alla Tabella 15–29 e si usino i prezzi delle verghe nelle descrizioni come punto di riferimento. Creare una verga costa la metà del prezzo di mercato indicato.

Se i prerequisiti per la creazione della verga comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo), ma non deve fornire alcuna componente materiale o focus richiesti dagli incantesimi. L'atto di lavorare la verga attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione della verga. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Creare certe verghe può richiedere prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni specifiche per maggiori dettagli.

Creare una verga richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Verghe.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica, Artigianato (oreficeria), Artigianato (scultura) o Artigianato (fabbricare armi).

Creare oggetti meravigliosi

Per creare un oggetto meraviglioso, un personaggio di solito ha bisogno di un determinato equipaggiamento o attrezzi particolari. Inoltre ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'oggetto stesso o i pezzi dell'oggetto da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'oggetto. I costi degli oggetti meravigliosi sono difficili da calcolare. Riferitevi

Costi base delle pozioni (per classe del mescitore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	25 mo	25 mo	25 mo	—
1°	50 mo	50 mo	50 mo	50 mo
2°	300 mo	400 mo	400 mo	400 mo
3°	750 mo	900 mo	1.050 mo	1.050 mo

* Il livello dell'incantatore è pari al livello di classe –3.

Nei prezzi è previsto che la pozione sia stata creata al livello dell'incantatore minimo. Il costo per creare la pozione è metà del prezzo base.

alla Tabella 15–29 e usate i prezzi degli oggetti nelle descrizioni come punto di riferimento. Creare un oggetto costa la metà del prezzo di mercato indicato.

Se i prerequisiti per la creazione dell'oggetto comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) ma non deve fornire alcuna componente materiale o focus richiesti dagli incantesimi. L'atto di lavorare sull'oggetto attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'oggetto. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi al momento disponibili, come se fossero stati lanciati). Creare determinati oggetti può prevedere altri prerequisiti più potenti o diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni specifiche per maggiori dettagli.

Creare un oggetto meraviglioso richiede 1 giorno per ogni 1.000 mo del valore del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Meravigliosi.

Abilità usata nella creazione: Sapienza Magica, o un'abilità adeguata di Artigianato o Professione.

Aggiungere nuove capacità

A volte, la mancanza di fondi o tempo rende impossibile realizzare l'oggetto magico voluto, ma fortunatamente è possibile potenziare o modificare un oggetto magico creato. Solo il tempo, l'oro e i vari prerequisiti richiesti dalla nuova capacità che si vuole aggiungere all'oggetto magico pongono delle restrizione sul tipo di poteri addizionali che uno può infondere.

Il costo per aggiungere capacità addizionali ad un oggetto è lo stesso che se l'oggetto non fosse magico, meno il valore dell'oggetto originale. Quindi, una *spada lunga+1* può diventare una *spada lunga vorpal+2*, e il costo della creazione è uguale a quello di una *spada vorpal+2* meno il costo di una *spada+1*.

Se l'oggetto occupa uno spazio specifico su un personaggio, il costo di aggiungere un potere a quell'oggetto aumenta del 50%. Per esempio, se un personaggio aggiunge il potere di conferire invisibilità al suo *anello di protezione+2*, il costo per l'aggiunta di questa capacità è lo stesso della creazione di un *anello di invisibilità* moltiplicato per 1,5.

Le seguenti appendici contengono le regole relative ai termini di gioco più comuni, alle capacità speciali e alle condizioni, nonché una breve lista di accessori di gioco raccomandati per chi desidera ulteriore ispirazione.

APPENDICE 1: GLOSSARIO

Abilità: Un'abilità rappresenta la capacità di una creatura di effettuare un compito comune, come scalare una parete, muoversi furtivamente lungo un corridoio, o individuare un intruso. Il numero di gradi posseduti da una creatura in un'abilità determinata rappresenta la sua competenza in quell'abilità. Quando una creatura guadagna Dadi Vita, ottiene anche gradi addizionali che può aggiungere alle sue abilità.

Allineamento: L'allineamento rappresenta l'atteggiamento morale ed etico di una creatura. L'allineamento ha due elementi: uno che descrive se una creatura è legale, neutrale o caotica, seguito da un altro che descrive se è buona, neutrale o malvagia. Gli allineamenti sono abbreviati solitamente usando la prima lettera di ogni componente di allineamento, come LN per indicare una persona legale neutrale o CM per una caotica malvagia. Le creature che sono neutrali in entrambi gli elementi sono indicate solo come "N."

Arrotondare: Le regole a volte richiedono di arrotondare un risultato o un valore. Salvo indicazioni contrarie, si arrotonda sempre per difetto. Per esempio, se viene chiesto di dimezzare 7, il risultato sarà 3.

Azione: Un'azione è una misura discreta del tempo durante il round di combattimento. Per usare capacità, lanciare incantesimi ed attaccare, bisogna sempre compiere un'azione. Ci sono molti tipi di azioni differenti, come un'azione standard, un'azione di movimento, un'azione veloce, un'azione gratuita e un'azione di round completo (vedi il Capitolo 8).

Bonus: I bonus sono valori numerici che si sommano alle prove ed ai punteggi delle statistiche. La maggior parte dei bonus ha un tipo e come regola generale, i bonus dello stesso tipo non si cumulano: si applica soltanto il bonus più alto.

Bonus da Manovra in Combattimento (BMC): Questo valore rappresenta quanto esperta sia una creatura nel compiere una manovra in combattimento. Quando tenta di effettuare una manovra in combattimento, questo valore si somma al d20 tirato dal personaggio.

Bonus di attacco base (BAB): Ogni creatura ha un bonus di attacco base che indica la sua abilità in combattimento.

Quando un personaggio guadagna livelli o Dadi Vita, il suo bonus di attacco base migliora. Quando il bonus di attacco base della creatura raggiunge +6, +11 o +16, essa riceve un attacco addizionale in combattimento quando compie un'azione di attacco completo (che è un tipo di azione di round completo; vedi il Capitolo 8).

Capacità magiche (Mag): Le capacità magiche funzionano come gli incantesimi, ma sono concesse da una qualità razziale speciale o da una capacità specifica di classe (a differenza degli incantesimi che sono guadagnati dagli incantatori quando avanzano di livello).

Capacità soprannaturali (Sop): Le capacità soprannaturali sono attacchi, difese e qualità di tipo magico. Queste capacità possono essere sempre attive o possono richiedere un'azione specifica per essere utilizzate. La descrizione delle capacità soprannaturali comprende le informazioni su come viene usata ed i suoi effetti.

Capacità straordinarie (Str): Le capacità straordinarie sono capacità insolite che non si basano sulla magia per funzionare.

Classe: Le classi rappresentano le professioni scelte dai personaggi e da altre creature. Le classi conferiscono molti bonus e permettono ai personaggi di compiere azioni che altrimenti non potrebbero fare, come lanciare incantesimi o cambiare forma. Mentre una creatura guadagna livelli in una classe specifica, ottiene nuove capacità più potenti. Molti PG guadagnano livelli nelle classi base o in quelle di prestigio, poiché queste sono le più potenti (vedi i Capitoli 3 e 11). I PNG, invece, guadagnano livelli nelle classi di PNG, che sono meno forti (vedi il Capitolo 14).

Classe Armatura (CA): Tutte le creature nel gioco hanno una Classe Armatura. Questo valore indica quanto sia difficile colpire una creatura in combattimento. Come con altri punteggi, più è alta meglio è.

Classe Difficoltà (CD): Ogni volta che una creatura tenta di compiere un'azione di cui il successo non è garantito, deve effettuare una certa prova (solitamente una prova di abilità). Il risultato di quella prova deve essere pari o superiore alla Classe Difficoltà dell'azione che la creatura sta tentando di compiere in modo che l'azione riesca.

Creatura: Una creatura è un partecipante attivo alla storia o al mondo. Include PG, PNG e mostri.

Cumulare: Esso si riferisce all'atto di sommare insieme bonus o penalità che si applicano ad una prova o ad una statistica particolare. In linea generale, la maggior parte dei bonus dello stesso tipo non si cumulano. Invece, si applica solo il bonus più alto. Le penalità in genere si cumulano, il che significa che i loro valori si sommano. Le penalità ed i bonus generalmente si cumulano tra loro, il che significa che le penalità potrebbero negare o superare parte o tutti i bonus e viceversa.

Dadi Vita (DV): I Dadi Vita rappresentano il livello generale del potere e delle capacità di una creatura. Mentre avanza di livello, una creatura guadagna Dadi Vita addizionali. I mostri, d'altro lato, guadagnano Dadi Vita razziali, che ne rappresentano potenza e capacità. I Dadi Vita sono indicati da un numero che la creatura possiede seguito da un tipo di dado, come "3d8." Questo valore è usato per determinare i punti ferita totali della creatura. In questo esempio, la creatura ha 3 Dadi Vita. Quando si tira per determinare i suoi punti ferita, bisogna tirare un d8 tre volte e sommare i risultati insieme ad eventuali altri modificatori.

Difesa da Manovra in Combattimento (DMC): Questo valore rappresenta quanto sia difficile effettuare una manovra in combattimento contro una creatura. La DMC di una creatura è usata come classe difficoltà quando si effettua una manovra contro quella creatura.

Game Master (GM): Il Game Master è l'arbitro del gioco, che interpreta le regole e controlla tutti gli elementi della storia e del mondo che i giocatori esplorano. Il dovere del GM è quello di creare situazioni di gioco divertenti ed appassionanti per i propri giocatori.

Incantesimo: Gli incantesimi possono effettuare una grande varietà di compiti, dal ferire i nemici a riportare in vita i morti. Gli incantesimi specificano il loro bersaglio, i loro effetti, come si può negarli od opporvi resistenza.

Iniziativa: Ogni volta che il combattimento comincia, tutte le creature coinvolte nella battaglia devono effettuare una prova di iniziativa per determinare l'ordine in cui agiscono durante il combattimento. Più alto è il risultato della prova, prima una creatura agisce.

Livello: Il livello del personaggio rappresenta il suo potere in generale. Ci sono tre tipi di livelli. Il livello di classe è il numero dei livelli di una classe specifica posseduta da un personaggio. Il livello del personaggio è la somma di tutti i livelli posseduti da un personaggio in tutte le sue classi. Inoltre, gli incantesimi hanno un livello che va da 0 a 9, che ne indica il potere generale. Quando un incantatore avanza di livello, impara a lanciare incantesimi di un livello più alto.

Livello dell'incantatore (LI): Il livello dell'incantatore rappresenta il potere e la capacità di una creatura quando lancia gli incantesimi. Quando una creatura lancia un incantesimo, questo ha spesso un certo numero di fattori variabili, come raggio d'azione o danno, che sono basati sul livello dell'incantatore.

Manovra in combattimento: Questa è un'azione di combattimento che non ferisce direttamente l'avversario, come tentare di sbilanciarlo, disarmarlo o di lottare con lui (vedi il Capitolo 8).

Moltiplicare: Quando si applicano due o più moltiplicatori a un qualsiasi tiro, i moltiplicatori non si moltiplicano l'uno con l'altro. Invece, si combinano in un moltiplicatore singolo, con ogni multiplo extra che aggiunge 1 in meno del suo valore al primo multiplo. Per esempio, se bisogna applicare un doppio moltiplicatore ×2, il risultato sarà ×3, non ×4.

Mostro: I mostri sono creature che si basano sui Dadi Vita razziali anziché sui livelli di classe per i loro poteri e capacità (sebbene alcuni possiedano anche livelli di classe). I PG non sono solitamente mostri.

Penalità: Le penalità sono valori numerici che sono sottratti da una prova o da un punteggio statistico. Le penalità non hanno un tipo e la maggior parte si esse si cumulano tra loro.

Personaggio giocante (PG): Questi sono i personaggi controllati dai giocatori.

Personaggio non giocante (PNG): Questi sono i personaggi controllati dal GM.

Prova: Una prova è un tiro di d20 che può essere o meno modificato da un altro valore. I tipi più comuni sono i tiri per colpire, le prove di abilità e i tiri salvezza.

Prova di concentrazione: Quando una creatura sta lanciando un incantesimo, ma è interrotta durante il lancio, deve effettuare una prova di concentrazione o il suo tentativo di lanciare l'incantesimo fallisce (vedi il Capitolo 9).

Punteggio di caratteristica: Ogni creatura ha sei punteggi di caratteristica: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma. Questi punteggi rappresentano gli attributi fondamentali di una creatura. Più alto è il punteggio, maggiori saranno il potere e le doti innate che il vostro personaggio possiede.

Punti esperienza (PE): Un personaggio che supera sfide, sconfigge mostri e completa una missione, guadagna punti esperienza. Questi punti si accumulano col passare del tempo e quando raggiungono o superano un valore specifico, il personaggio guadagna un livello.

Punti ferita (pf): I punti ferita sono un'astrazione che indica quanto robusta e sana sia una creatura in un determinato momento. Per determinare i punti ferita di una creatura, bisogna tirare i dadi indicati per i suoi Dadi Vita. Una creatura guadagna il massimo dei punti ferita al suo primo tiro di Dado Vita per il livello di classe del personaggio. Le creature il cui primo Dado Vita proviene da una classe di PNG o dalla sua razza, tira il suo primo Dado Vita normalmente. Le ferite sottraggono i punti ferita, mentre la cura (sia naturale che magica) ripristina i punti ferita persi. Capacità ed incantesimi particolari conferiscono punti ferita temporanei che scompaiono dopo una durata specifica. Quando i punti ferita di una creatura sono ridotti a meno di 0, essa cade priva di sensi. Quando i punti ferita di una creatura raggiungono un totale negativo pari al suo punteggio di Costituzione, essa muore.

Resistenza agli incantesimi (RI): Alcune creature sono resistenti alla magia e guadagnano la resistenza agli incantesimi. Quando una creatura con resistenza agli incantesimi è designata come bersaglio da un incantesimo, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore per vedere se l'incantesimo ha effetto su di essa. La CD di questa prova è pari alla RI della creatura bersaglio (alcuni incantesimi non permettono prove di RI).

Riduzione del danno (RD): Le creature che sono particolarmente resistenti hanno una riduzione del danno. Questo valore è sottratto dal danno inflitto loro da una fonte fisica. Molti tipi di RD possono essere superati da determinati tipi di armi. Ciò è indicato da "/" seguito dal tipo, come "10/ferro freddo". Alcuni tipi di RD si applicano a tutti gli attacchi fisici. Tale RD è indicata dal simbolo "—". Vedi Appendice 2 per maggiori informazioni.

Round: Il combattimento è misurato in round. Durante un singolo round, tutte le creature hanno la possibilità di agire a turno, in ordine di iniziativa. Un round rappresenta 6 secondi nel mondo del gioco.

Talento: Un talento è una capacità di cui una creatura ha acquistato padronanza. I talenti permettono spesso che le creature aggirino regole o limitazioni. Le creature ricevono un certo numero di talenti in base ai loro Dadi Vita, ma alcune classi ed altre capacità possono concedere dei talenti bonus.

Tiro salvezza: Quando una creatura è soggetta ad un incantesimo o un effetto pericoloso, riceve spesso un tiro salvezza per attenuare il danno o il risultato. I tiri salvezza sono passivi, il che significa che un personaggio non deve compiere un'azione per effettuare un tiro salvezza: essi vengono effettuati automaticamente. Ci sono tre tipi di tiro salvezza: Tempra (usato per resistere a veleni, malattie e ad altri disturbi corporei), Riflessi (usato per evitare gli effetti che colpiscono un'intera area, come *palla di fuoco*) e Volontà (usato per resistere agli attacchi ed agli incantesimi mentali).

Turno: In un round, una creatura riceve un turno, durante il quale può effettuare vari tipi di azioni. Generalmente nel corso di un turno un personaggio può effettuare un'azione standard, un'azione di movimento, un'azione veloce ed un certo numero di azioni gratuite. Le combinazioni di azioni meno comuni sono comunque ammissibili, vedi il Capitolo 8 per maggiori informazioni.

APPENDICE 2: CAPACITÀ SPECIALI

Le capacità speciali seguenti comprendono regole usate comunemente da molte creature, magie e trappole.

Capacità magiche (Mag): Le capacità magiche, come implica il nome, sono capacità simili ad incantesimi. Le capacità magiche sono soggette alla resistenza agli incantesimi e a *dissolvi magie*. Non funzionano in aree dove la magia è soppressa o negata (come un *campo anti-magia*). Le capacità magiche possono essere dissolve e contrastate con incantesimi come di norma.

Capacità soprannaturali (Sop): Le capacità soprannaturali sono magiche ma non simili ad incantesimi. Le capacità soprannaturali non sono soggetto alla resistenza agli incantesimi e non funzionano in aree dove la magia è soppressa o negata (come un *campo anti-magia*). Una capacità soprannaturale non può essere dissolta e non è soggetta a controincantesimi. Vedi Tabella 16–1 per una lista sommaria di tipi di capacità speciali.

Capacità straordinarie (Str): Le capacità straordinarie sono di natura non magica, ma non sono comunque qualcosa che chiunque può avere o apprendere senza un intenso addestramento. Gli effetti o le aree che sopprimono o negano la magia non influenzano le capacità straordinarie.

Tabella 16-1: Tipi di Capacita' Speciali

	Magica	Straordinaria	Soprannaturale
Dissolvere	Sì	No	No
Resistenza agli incantesimi	Sì	No	No
Campo anti-magia	Sì	No	Sì
Attacco di opportunità	Sì	No	No

Dissolvere: *Dissolvi magie* o incantesimi simili possono dissolvere gli effetti di capacità di quel tipo?

Resistenza agli incantesimi: La resistenza agli incantesimi protegge una creatura da queste capacità?

Campo anti-magia: Un *campo anti-magia* o incantesimi simili sopprimono la capacità?

Attacco di opportunità: L'uso della capacità provoca un attacco di opportunità alla stessa maniera del lancio di un incantesimo?

Afflizioni

Dalle maledizioni ai veleni e alle malattie, ci sono molte afflizioni che possono colpire una creatura. Mentre ciascuna di queste afflizioni ha effetti differenti, tutte funzionano usando lo stesso sistema di base. Tutte le afflizioni concedono un tiro salvezza quando sono contratte. Se riesce, la creatura non subisce l'afflizione e non deve effettuare altri tiri. Se il tiro salvezza fallisce, la creatura cade vittima all'afflizione e deve vedersela con i suoi effetti.

Le afflizioni richiedono che una creatura effettui un tiro salvezza dopo un periodo di tempo per evitare di subire alcune penalità. Per molte afflizioni, se un certo numero di tiri salvezza vengono effettuati consecutivamente con successo, l'afflizione è eliminata e non sono necessari altri tiri salvezza. Alcune afflizioni, quelle solitamente soprannaturali, non possono essere curate attraverso dei tiri salvezza e richiedono l'aiuto di magie potenti per poterle eliminare. Ogni afflizione è presentata con un blocco di informazioni che aiuta a giudicare meglio i suoi risultati.

Nome: Il nome dell'afflizione.

Tipo: Il tipo dell'afflizione, come maledizione, malattia, o veleno. Potrebbe anche comprendere i modi con cui viene contratta, come contatto, ingestione, inalazione, ferimento, incantesimo o trappole.

Tiro salvezza (TS): Il tipo di tiro salvezza necessario per evitare di contrarre l'afflizione, così come la sua CD. Salvo indicazione contraria, questo è anche il tiro salvezza per evitare gli effetti dell'afflizione una volta contratta, come pure la CD di tutte le prove di livello dell'incantatore necessarie per porre fine all'afflizione con mezzi magici, come *rimuovi maledizione* o *neutralizza veleno*.

Insorgenza: Alcune afflizioni hanno un periodo di tempo variabile prima che insorgano. Le creature che entrano in contatto con un'afflizione con un tempo di insorgenza devono effettuare immediatamente un tiro salvezza. Il successo significa che l'afflizione è evitata e non occorre effettuare più alcun tiro salvezza. Il fallimento significa che la creatura ha contratto l'afflizione e deve cominciare ad effettuare tiri salvezza addizionali dopo che il periodo di insorgenza è trascorso. L'effetto dell'afflizione si verifica solo dopo che il periodo di insorgenza è trascorso e soltanto se si sono falliti i tiri salvezza addizionali.

Frequenza: Indica ogni quanto tempo occorre effettuare il tiro salvezza dopo che l'afflizione è stata contratta (dopo il tempo di insorgenza, se l'afflizione ne ha uno). Mentre alcune afflizioni durano finché non vengono curate, altre terminano prematuramente, anche se il personaggio non è stato curato con altri mezzi. Se un'afflizione termina dopo un certo periodo di tempo, sarà indicato nella frequenza. Per esempio, una malattia con frequenza di "1/giorno" dura finché non viene curata, ma gli effetti di un veleno con frequenza di "1/round per 6 round" terminano dopo che sono trascorsi 6 round.

Le afflizioni senza una frequenza si presentano soltanto una volta, subito quando vengono contratte (o dopo il tempo di insorgenza, se ne ha uno).

Effetto: Indica l'effetto che il personaggio subisce ogni volta se fallisce il tiro salvezza contro l'afflizione. La maggior parte delle afflizioni causano danni alle caratteristiche o ai punti ferita. Questi effetti sono cumulativi, ma possono essere curati normalmente. Altre afflizioni comportano per la creatura delle penalità o altri effetti. Questi effetti sono a volte cumulativi, con il resto che colpisce la creatura solo se fallisce il tiro salvezza più recente. Alcune afflizioni hanno effetti differenti dopo che il primo tiro salvezza viene fallito. Queste afflizioni hanno un effetto iniziale, che si verifica quando il primo tiro salvezza viene fallito e un effetto secondario, quando si falliscono i tiri salvezza addizionali, come indicato nel testo. Il danno ai punti ferita e ai punteggi di caratteristica causato da un'afflizione non può essere curato in modo naturale mentre l'afflizione persiste.

Cura: Indica come l'afflizione può essere curata. Comunemente, questa è un numero di tiri salvezza che devono essere effettuati consecutivamente. Anche se l'afflizione ha una frequenza limitata, potrebbe essere curata prematuramente se vengono effettuati con successo sufficienti tiri salvezza. Il danno ai punti ferita e ai punteggi di caratteristica non viene eliminato quando un'afflizione viene curata. Tale danno deve essere guarito normalmente. Le afflizioni senza la voce cura possono essere curate soltanto con incantesimi potenti, come *neutralizza veleno* e *rimuovi maledizione*. A prescindere da quanti tiri salvezza vengono effettuati, queste afflizioni continuano a pregiudicare il bersaglio.

Esempio: Valeros è stato esposto alla malattia rossa. Ha fallito il tiro salvezza su Tempra con CD 15 per evitare di

contrarla, così dopo che è trascorso il periodo di insorgenza di 1d3 giorni, deve effettuare un altro tiro salvezza su Tempra con CD 15 per evitare di subire 1d6 danni alla Forza. Da qui in poi, deve effettuare un tiro salvezza su Tempra con CD 15 ogni giorno (secondo la frequenza della malattia) per evitare un ulteriore danno alla Forza. Se, per due giorni consecutivi, supera il tiro salvezza su Tempra, guarisce dalla malattia ed inizia a recuperare il danno subito normalmente.

Maledizioni

Imprudenti ladri che saccheggiano una tomba, eroi ubriachi che insultano un mago potente ed avventurieri sconsiderati che si avventano su antiche spade, tutti potrebbero cadere vittime delle maledizioni. Queste afflizioni magiche possono avere una grande varietà di effetti, da una semplice penalità a determinate prove per trasformare la vittima in un rospo.

Alcune inducono le vittime a decomporsi lentamente, finché di esse non resta che polvere. Diversamente da altre afflizioni, le maledizioni per lo più non possono essere curate con dei tiri salvezza riusciti. Le maledizioni possono essere curate con la magia, comunque, solitamente con incantesimi come *rimuovi maledizione* e *spezzare incantamento*. Mentre alcune maledizioni causano un deterioramento progressivo, altre infliggono una penalità statica a partire dal momento in cui sono contratte, e non svaniscono o peggiorano col passare del tempo. Inoltre, ci sono molti oggetti magici che funzionano come maledizioni. Vedi il Capitolo 15 per una descrizione di questi oggetti maledetti.

Gli esempi seguenti rappresentano solo alcune delle possibili maledizioni.

INCANTESIMO METAMORFOSI FUNESTA

Tipo maledizione, incantesimo; **TS** Tempra CD 17 nega, Volontà CD 17 parziale

Effetto trasforma il bersaglio in una lucertola; vedi la descrizione di *metamorfosi funesta*

LICANTROPIA

Tipo maledizione, ferimento; **TS** Tempra CD 15 nega, Volontà CD 15 per evitare gli effetti

Insorgenza la luna piena successiva; **Frequenza** nella notte di luna piena od ogni volta che il bersaglio è ferito

Effetto il bersaglio si trasforma in un lupo sotto il controllo del GM fino al mattino seguente

MALEDIZIONE DELLA VECCHIAIA

Tipo maledizione; **TS** Volontà CD 17

Frequenza 1/giorno

Effetto il bersaglio invecchia di 1 anno

PUTREFAZIONE DELLA MUMMIA

Tipo maledizione, malattia, ferimento; **TS** Tempra CD 16

Insorgenza 1 minuto; **Frequenza** 1/giorno

Effetto 1d6 danni a Cos e 1d6 danni a Car; **Cura** putrefazione della mummia può essere curata solo lanciando con successo *rimuovi maledizione* e *rimuovi malattia* entro al massimo 1 minuto tra l'uno e l'altro.

SFORTUNA

Tipo maledizione; **TS** Volontà CD 20 nega, nessun TS per evitare gli effetti

Frequenza 1/ora

Effetto Il bersaglio deve ritirare qualsiasi tiro deciso dal GM e tenere il risultato peggiore

TRAPPOLA INFLIGGI MALEDIZIONE

Tipo maledizione, incantesimo, trappola; **TS** Volontà CD 14

Effetto penalità –6 a Forza

Malattie

Dalla peste al morso di un ratto crudele, una malattia è egualmente una grave minaccia sia per la gente comune che per gli avventurieri. Le malattie hanno raramente una frequenza limitata, ma molte hanno un lungo tempo di insorgenza. Questo tempo di insorgenza può anche essere variabile.

Molte malattie possono essere curate effettuando con successo un certo numero di tiri salvezza consecutivi o con incantesimi come *rimuovi malattia*.

Gli esempi seguenti rappresentano solo alcune delle possibili malattie.

BRIVIDI DIABOLICI

Tipo malattia, ferimento; **TS** Tempra CD 14

Insorgenza 1d4 giorni; **Frequenza** 1/giorno

Effetto 1d4 danni a For; **Cura** 3 TS consecutivi

DEVASTAZIONE VISCHIOSA

Tipo malattia, contatto; **TS** Tempra CD 14

Insorgenza 1 giorno; **Frequenza** 1/giorno

Effetto 1d4 danni a Cos, il bersaglio deve effettuare un secondo TS su Tempra o 1 danno è invece di risucchio; **Cura** 2 TS consecutivi

FEBBRE DA GALLINA

Tipo malattia, inalazione; **TS** Tempra CD 16

Insorgenza 1 giorno; **Frequenza** 1/giorno

Effetto 1d6 danni a Sag; **Cura** 2 TS consecutivi

FEBBRE DEMONIACA

Tipo malattia, ferimento; **TS** Tempra CD 18

Insorgenza 1 giorno; **Frequenza** 1/giorno

Effetto 1d6 danni a Cos, il bersaglio deve effettuare un secondo TS su Tempra o 1 danno è invece di risucchio; **Cura** 2 TS consecutivi

FEBBRE LURIDA

Tipo malattia, ferimento; **TS** Tempra CD 12
Insorgenza 1d3 giorni; **Frequenza** 1/giorno
Effetto 1d3 danni a Des e 1d3 danni a Cos; **Cura** 2 TS consecutivi

FUOCO MENTALE

Tipo malattia, inalazione; **TS** Tempra CD 12
Insorgenza 1 giorno; **Frequenza** 1/giorno
Effetto 1d4 danni a Int; **Cura** 2 TS consecutivi

INFERMITÀ ACCECANTE

Tipo malattia, ingestione; **TS** Tempra CD 16
Insorgenza 1d3 giorni; **Frequenza** 1/giorno
Effetto 1d4 danni a For, se subisce più di 2 danni a For, il bersaglio deve effettuare un TS addizionale su Tempra o resta accecato in modo permanente; **Cura** 2 TS consecutivi

LEBBRA

Tipo malattia, contatto, inalazione, o ferimento; **TS** Tempra CD 12 nega, Tempra CD 20 per evitare gli effetti
Insorgenza 2d4 settimane; **Frequenza** 1/settimana
Effetto 1d2 danni a Car; **Cura** 2 TS consecutivi

MALATTIA ROSSA

Tipo malattia, ferimento; **TS** Tempra CD 15
Insorgenza 1d3 giorni; **Frequenza** 1/giorno
Effetto 1d6 danni a For; **Cura** 2 TS consecutivi

PESTE BUBBONICA

Tipo malattia, ferimento o inalazione; **TS** Tempra CD 17
Insorgenza 1 giorno; **Frequenza** 1/giorno
Effetto 1d4 danni a Cos e 1 danno a Car ed il bersaglio è affaticato; **Cura** 2 TS consecutivi

TREMARELLA

Tipo malattia, contatto; **TS** Tempra CD 13
Insorgenza 1 giorno; **Frequenza** 1/giorno
Effetto 1d8 danni a Des; **Cura** 2 TS consecutivi

Veleni

Non c'è nessun'altra afflizione così prevalente come il veleno. Dal morso di una vipera alla lama avvelenata di un assassino, il veleno è una costante minaccia. I veleni possono essere curati con tiri salvezza superati ed incantesimi come *neutralizza veleno*.

I veleni a contatto sono contratti nel momento in cui qualcuno tocca il veleno con la pelle nuda. Tali veleni possono essere usati come veleni da ferimento. I veleni a contatto hanno solitamente un tempo di insorgenza di 1 minuto e una frequenza di 1 minuto. I veleni ad ingestione si attivano quando una creatura li mangia o li beve. I veleni ad ingestione hanno solitamente un tempo di insorgenza di 10 minuti e una frequenza di 1 minuto. I veleni a ferimento vengono trasferiti soprattutto con gli attacchi di alcune creature e tramite armi cosparse di veleno. I veleni a ferimento non hanno solitamente un tempo di insorgenza e hanno una frequenza di 1 round. I veleni ad inalazione si attivano nel momento in cui una creatura entra in un'area che contiene tali veleni. Molti veleni ad inalazione riempiono un volume pari ad un cubo con spigolo di 3 metri per dose. Le creature possono tentare di trattenere il fiato mentre si trovano all'interno dell'area per evitare di inalare la tossina. Le creature che trattengono il fiato hanno la il 50% di probabilità di non dover effettuare un tiro salvezza su Tempra ogni round. Vedi le regole per trattenere il fiato e soffocare al Capitolo 13. Si noti che un personaggio che normalmente soffocherebbe mentre tenta di trattenere il fiato invece inizia a respirare normalmente.

Diversamente dalle altre afflizioni, dosi multiple dello stesso veleno si cumulano. I veleni da ferimento e contatto non possono infliggere più di una dose di veleno alla volta, ma i veleni da inalazione e ingestione possono infliggere dosi multiple in una volta sola. Ogni dose addizionale estende la durata totale del veleno (come indicato alla voce frequenza) della metà della sua durata totale. In più, ogni dose di veleno aumenta la CD per resistere al veleno di +2. Questo aumento è cumulativo. Le dosi multiple non alterano le condizioni di cura del veleno e soddisfarle mette fine a tutte le dosi dell'afflizione. Per esempio, un personaggio è morso tre volte nello stesso round da un trio di ragni mostruosi Medi, che gli iniettano tre dosi di veleno di ragno Medio. Il personaggio sfortunato deve effettuare un tiro salvezza con CD 18 per i successivi 8 round. Fortunatamente, basta un tiro salvezza riuscito per guarire il personaggio da tutte e tre le dosi di veleno.

Applicare il veleno ad un'arma o ad una munizione richiede un'azione standard. Ogni volta che un personaggio applica o prepara un veleno per l'uso ha una probabilità del 5% di entrare in contatto con il veleno e deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno come di norma. Ciò non consuma la dose di veleno. Ogni volta che un personaggio attacca con un'arma avvelenata, se ottiene un 1 naturale col tiro per colpire, si espone agli effetti del veleno. Ciò consuma il veleno sull'arma. I personaggi con la capacità uso dei veleni non rischiano di avvelenarsi casualmente.

I veleni possono essere realizzati usando Artigianato (alchimia). La CD per preparare un veleno è uguale alla CD del tiro salvezza su Tempra che richiede. Ottenendo un 1 naturale con la prova di Artigianato ci si espone al veleno durante la sua preparazione, a meno che non si possegga la capacità uso dei veleni. Gli esempi seguenti rappresentano solo alcuni dei possibili veleni.

ARSENICO

Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 13
Insorgenza 10 minuti.; **Frequenza** 1/minuto per 4 minuti
Effetto 1d2 danni a Cos; **Cura** 1 TS

BELLADONNA
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 14
Insorgenza 10 minuti; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d2 danni a For, il bersaglio può tentare un TS per curare l'afflizione licantropia contratta al massimo un'ora prima; **Cura** 1 TS

BILE DI DRAGO
Tipo veleno, contatto; **TS** Tempra CD 26
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d3 danni a For

CICUTA
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 18
Insorgenza 10 minuti; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d6 danni a Des, le creature ridotte a Destrezza 0 soffocano; **Cura** 2 TS consecutivi

ESSENZA D'OMBRA
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 17
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto iniziale 1 risucchio di For; **Effetto secondario** 1d2 danni a For; **Cura** 1 TS

ESTRATTO DI LOTO NERO
Tipo veleno, contatto; **TS** Tempra CD 20
Insorgenza 1 minuto; **Frequenza** 1/round per 6 round
Effetto 1d6 danni a Cos; **Cura** 2 TS consecutivi

FOSCHIA DI DEMENZA
Tipo veleno, inalazione; **TS** Tempra CD 15
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d3 danni a Sag; **Cura** 1 TS

FUMI DI OTHUR BRUCIATO
Tipo veleno, inalazione; **TS** Tempra CD 18
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto iniziale 1 risucchio a Cos; **Effetto secondario** 1d3 danni a Cos; **Cura** 2 TS consecutivi

FUMO DELL'INCUBO
Tipo veleno, inalazione; **TS** Tempra CD 20
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1 danno a Sag e confuso per 1 round; **Cura** 2 TS consecutivi

FUNGO VELENOSO STRIATO
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 11
Insorgenza 10 minuti; **Frequenza** 1/minuto per 4 minuti
Effetto 1d3 danni a Sag e 1 danno a Int; **Cura** 1 TS

LACRIME DI MORTE
Tipo veleno, contatto; **TS** Tempra CD 22
Insorgenza 1 minuto; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d6 danni a Cos e paralizzato per 1 minuto

LAMA DI MORTE
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 20
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d3 danni a Cos; **Cura** 2 TS consecutivi

LUPARIA
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 16
Insorgenza 10 minuto; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d3 danni a Cos; **Cura** 1 TS

MUSCHIO DI ID
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 14
Insorgenza 10 minuti; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d3 danni a Int; **Cura** 1 TS

NITHARIT
Tipo veleno, contatto; **TS** Tempra CD 13
Insorgenza 1 minuto; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d3 danni a Cos; **Cura** 1 TS

OLIO DI SANGUE VERDE
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 13
Frequenza 1/round per 4 round
Effetto 1 danno a Cos; **Cura** 1 TS

OLIO DI TAGGIT
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 15
Insorgenza 1 minuto
Effetto perdita dei sensi per 1d3 ore; **Cura** 1 TS

PASTA DI RADICE DI MALYASS
Tipo veleno, contatto; **TS** Tempra CD 16
Insorgenza 1 minuto; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d2 danni a Des; **Cura** 1 TS

POLVERE DI LICH
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 17
Insorgenza 10 minuti; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d3 danni a For; **Cura** 2 TS consecutivi

POLVERE DI RAPINATORE OSCURO
Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 18
Insorgenza 10 minuti; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d3 danni a Cos e 1 danno a For; **Cura** 2 TS consecutivi

POLVERE DI UNGOL
Tipo veleno, inalazione; **TS** Tempra CD 15
Frequenza 1/round per 4 round
Effetto iniziale 1 risucchio di Car; **Effetto secondario** 1d2 danni a Car; **Cura** 1 TS

Tabella 16-2: Esempi di Veleni

Nome	Tipo	CD Temp	Insorgenza	Frequenza	Effetto	Cura	Costo
Arsenico	ingestione	13	10 min.	1/min. per 4 min.	1d2 Cos	1 TS	120 mo
Belladonna	ingestione	14	10 min.	1/min. per 6 min.	1d2 For, vedi testo	1 TS	100 mo
Bile di drago	contatto	26	—	1/rd. per 6 rd.	1d3 For	—	1.500 mo
Cicuta	ingestione	18	10 min.	1/min. per 6 min.	1d6 Des, vedi testo	2 TS	2.500 mo
Essenza d'ombra	ferimento	17	—	1/rd. per 6 rd.	1 risucchio For/1d2 For	1 TS	250 mo
Estratto di loto nero	contatto	20	1 min.	1/rd. per 6 rd.	1d6 Cos	2 TS	4.500 mo
Foschia di demenza	inalazione	15	—	1/rd. per 6 rd.	1d3 Sag	1 TS	1.500 mo
Fumi di othur bruciato	inalazione	18	—	1/rd. per 6 rd.	1 risucchio Cos/1d3 Cos	2 TS	2.100 mo
Fumo dell'incubo	inalazione	20	—	1/rd. per 6 rd.	1 Sag e confuso 1 round	2 TS	1.800 mo
Fungo velenoso striato	ingestione	11	10 min.	1/min. per 4 min.	1d3 Sag e 1 Int	1 TS	180 mo
Lacrime di morte	contatto	22	1 min.	1/min. per 6 min.	1d6 Cos e paralizzato 1 min.	—	6.500 mo
Lama di morte	ferimento	20	—	1/rd. per 6 rd.	1d3 Cos	2 TS	1.800 mo
Luparia	ingestione	16	10 min.	1/min. per 6 min.	1d3 Cos	1 TS	500 mo
Muschio di id	ingestione	14	10 min.	1/min. per 6 min.	1d3 Int	1 TS	125 mo
Nitharit	contatto	13	1 min.	1/min. per 6 min.	1d3 Cos	1 TS	650 mo
Olio di sangue verde	ferimento	13	—	1/rd. per 4 rd.	1 Cos	1 TS	100 mo
Olio di taggit	ingestione	15	1 min.	—	Privo di sensi per 1d3 ore	1 TS	90 mo
Pasta di radice di malyass	contatto	16	1 min.	1/min. per 6 min.	1d2 Des	1 TS	250 mo
Polvere di lich	ingestione	17	10 min.	1/min. per 6 min.	1d3 For	2 TS	400 mo
Polvere di rapinatore oscuro	ingestione	18	10 min.	1/min. per 6 min.	1d3 Cos e 1 For	2 TS	800 mo
Polvere di ungol	inalazione	15	—	1/rd. per 4 rd.	1 risucchio Car/1d2 Car	1 TS	1.000 mo
Radice di terinav	contatto	16	1 min.	1/min. per 6 min.	1d3 Des	1 TS	400 mo
Residuo di foglia sassone	contatto	16	1 min.	1/min. per 6 min.	2d12 pf/1 Cos	1 TS	300 mo
Sangue di radice	ferimento	12	1 rd.	1/rd. per 4 rd.	1 Cos e 1 Sag	1 TS	100 mo
Sonno del re	ingestione	19	1 giorno	1/giorno	1 risucchio Cos	2 TS	5.000 mo
Veleno del prisma verde	incantesimo	variabile	—	1/rd. per 6 rd.	Morte/1 Cos	2 TS	—
Veleno di aspide nera	ferimento	11	—	1/rd. per 6 rds	1d2 Cos	1 TS	120 mo
Veleno di millepiedi Piccolo	ferimento	11	—	1/rd. per 4 rd.	1 Des	1 TS	90 mo
Veleno di ragno Medio	ferimento	14	—	1/rd. per 4 rd.	1d2 For	1 TS	150 mo
Veleno di scorpione Grande	ferimento	17	—	1/rd. per 6 rd.	1d2 For	1 TS	200 mo
Veleno di verme purpureo	ferimento	24	—	1/rd. per 6 rd.	1d3 For	2 TS	700 mo
Veleno di vespa Gigante	ferimento	18	—	1/rd. per 6 rd.	1d2 Des	1 TS	210 mo
Veleno di viverna	ferimento	17	—	1/rd. per 6 rd.	1d4 Cos	2 TS	3.000mo
Veleno drow	ferimento	13	—	1/min. per 2 min.	Privo di sensi per 1 min./2d4 ore	1 TS	75 mo
Whinni blu	ferimento	14	—	1/rd. per 2 rd.	1 Cos/privo di sensi per 1d3 ore	1 TS	120 mo

RADICE DI TERINAV

Tipo veleno, contatto; **TS** Tempra CD 16
Insorgenza 1 minuto; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto 1d3 danni a Des; **Cura** 1 TS

RESIDUO DI FOGLIA SASSONE

Tipo veleno, contatto; **TS** Tempra CD 16
Insorgenza 1 minuto; **Frequenza** 1/minuto per 6 minuti
Effetto iniziale 2d12 danni ai punti ferita; **Effetto secondario** 1 danno a Cos; **Cura** 1 TS

SANGUE DI RADICE

Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 12
Insorgenza 1 round; **Frequenza** 1/round per 4 round
Effetto 1 danno a Cos e 1 danno a Sag; **Cura** 1 TS

SONNO DEL RE

Tipo veleno, ingestione; **TS** Tempra CD 19
Insorgenza 1 giorno; **Frequenza** 1/giorno
Effetto 1 risucchio di Cos; **Cura** 2 TS consecutivi

VELENO DEL PRISMA VERDE

Tipo veleno, incantesimo; **TS** Tempra CD variabile in base all'incantesimo
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto iniziale morte; **Effetto secondario** 1 danno a Cos; **Cura** 2 TS consecutivi. Vedi *muro prismatico*, *sfera prismatica* o *spruzzo prismatico* per maggiori dettagli.

VELENO DI ASPIDE NERA
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 11
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d2 danni a Cos; **Cura** 1 TS

VELENO DI MILLEPIEDI PICCOLO
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 11
Frequenza 1/round per 4 round
Effetto 1 danno a Des; **Cura** 1 TS

VELENO DI RAGNO MEDIO
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 14
Frequenza 1/round per 4 round
Effetto 1d2 danni a For; **Cura** 1 TS

VELENO DI SCORPIONE GRANDE
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 18
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d2 danni a For; **Cura** 1 TS

VELENO DI VERME PURPUREO
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 24
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d3 danni a For; **Cura** 2 TS consecutivi

VELENO DI VESPA GIGANTE
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 18
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d2 danni a Des; **Cura** 1 TS

VELENO DI VIVERNA
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 17
Frequenza 1/round per 6 round
Effetto 1d4 danni a Cos; **Cura** 2 TS consecutivi

VELENO DROW
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 13
Frequenza 1/minuto per 2 minuti
Effetto iniziale perdita dei sensi per 1 minuto; **Effetto secondario** perdita dei sensi per 2d4 ore; **Cura** 1 TS

WHINNI BLU
Tipo veleno, ferimento; **TS** Tempra CD 14
Frequenza 1/round per 2 round
Effetto iniziale 1 danno a Cos; **Effetto secondario** perdita di coscienza per 1d3 ore; **Cura** 1 TS

Attacchi mortali
Nella maggior parte dei casi, l'attacco mortale permette alla vittima un tiro salvezza su Tempra per evitarne gli effetti, ma se il tiro salvezza fallisce, il personaggio muore istantaneamente.

- Rianimare morti non funziona su chi viene ucciso da un attacco o un effetto mortale.
- Gli attacchi mortali uccidono istantaneamente. Non c'è possibilità per un personaggio di stabilizzarsi e rimanere in vita.
- Nel caso abbia rilevanza, un personaggio morto, indipendentemente da come sia morto, ha punti ferita pari o inferiori al suo punteggio di Costituzione in negativo.
- L'incantesimo *interdizione alla morte* protegge un personaggio contro questi attacchi.

Charme e compulsione
Molte capacità e incantesimi sono in grado di offuscare la mente di personaggi e mostri, impedendo loro di distinguere gli amici dai nemici, o peggio ancora portandoli a credere che i loro vecchi amici siano ora i loro peggiori nemici. Esistono due tipi di incantamenti che agiscono sulla mente di personaggi e creature: charme e compulsioni.

Rendere soggetta a charme un'altra creatura fornisce a chi utilizza questa capacità l'opportunità di rendersi amico e di suggerire le azioni da compiere al proprio servitore, ma la schiavitù non è né assoluta né annulla la volontà. Gli charme di questo tipo comprendono i vari incantesimi di *charme*. Fondamentalmente un personaggio soggetto a charme mantiene il proprio libero arbitrio, ma compie delle scelte secondo una visione distorta del mondo.

- La creatura soggetta a charme non riceve alcuna capacità magica per comprendere il linguaggio del suo nuovo amico.
- La creatura soggetta a charme mantiene il suo allineamento originale e la sua fedeltà, con l'unica differenza sostanziale dell'atteggiamento nei confronti di colui da cui ora è affascinata, che considera un grande amico e i cui suggerimenti e indicazioni saranno presi in grande considerazione.
- Un personaggio soggetto a charme combatte i suoi vecchi alleati solo se minacciano il suo nuovo amico, e anche in quel caso utilizza il metodo meno pericoloso a disposizione fino a quando una simile tattica dimostri di avere una minima possibilità di successo (proprio come farebbe in una reale disputa tra due amici).
- Un personaggio soggetto a charme ha diritto ad una prova contrapposta di Carisma contro il suo padrone, per resistere alle istruzioni o ai comandi che lo spingerebbero a commettere un atto che non farebbe neppure per uno dei suoi migliori amici. Qualora riesca a resistere, decide di non commettere l'atto, ma rimane soggetto a charme.
- Un personaggio soggetto a charme non obbedisce mai a un ordine palesemente suicida o che porta ad immediate e terribili conseguenze contro di sé.
- Se la creatura padrona ordinasse al suo servitore di fare qualcosa a cui il personaggio influenzato è fortemente

contrario, il soggetto, potrebbe tentare un nuovo tiro salvezza per liberarsi totalmente dalla sua influenza.
- Qualsiasi personaggio soggetto a charme che venga apertamente attaccato dalla creatura che lo ha asservito o dagli alleati del suo padrone, è immediatamente libero dall'incantesimo o dall'effetto.

Una compulsione è una cosa completamente differente. Una compulsione annulla il libero arbitrio del soggetto o cambia il modo in cui la vittima ragiona. Uno charme rende il soggetto un amico dell'incantatore; una compulsione lo rende completamente asservito all'incantatore.

A prescindere che il personaggio sia soggetto a charme o a compulsione, egli non diffonderà volontariamente informazioni o notizie che il suo padrone non chieda esplicitamente.

Fiuto

Una creatura dotata della capacità fiuto può individuare gli avversari che si avvicinano, scovare nemici nascosti e seguire tracce attraverso l'olfatto.

Una creatura dotata di fiuto generalmente può individuare gli avversari con l'olfatto in un raggio di 9 metri. Se l'avversario è sopra vento il raggio diventa 18 metri, mentre se si trova contro vento, il raggio scende a 4,5 metri. Forti odori come quelli prodotti dal fumo o dai rifiuti in putrefazione, possono essere individuati al doppio della distanza indicata. Gli odori molto forti, come quello prodotto da una moffetta o quello dei trogloditi, possono essere individuati al triplo della distanza indicata.

La creatura può individuare la presenza di un'altra creatura, ma non la sua esatta posizione. Individuare la direzione dell'odore è un'azione di movimento. Se la creatura si trova entro 1,5 metri (1 quadretto) dalla fonte dell'odore, può individuarne l'esatta posizione della creatura, anche se non è in grado di vederla.

Una creatura con l'abilità Sopravvivenza e la capacità, di fiuto può seguire tracce con l'olfatto, effettuando una prova di Sopravvivenza per trovare o seguire una traccia. Una creatura con la capacità fiuto può cercare di seguire le tracce usando Sopravvivenza senza addestramento. La tipica CD per una traccia fresca è 10. La CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto sia intenso l'odore della preda, dal numero delle creature, e di quanto sia vecchia la traccia lasciata. Per ogni ora passata da quando la traccia e stata lasciata, la CD aumenta di 2. Per il resto, la capacità segue le regole date a Sopravvivenza per seguire tracce. Le creature che seguono tracce con il fiuto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità. Una creatura con la capacità fiuto identifica gli odori familiari cosi come un umano potrebbe identificare un luogo familiare.

L'acqua, particolarmente l'acqua corrente, annulla le capacità di seguire tracce delle creature che respirano aria. Le creature che respirano in acqua, e che possiedono la capacità fiuto, possono usarla in acqua senza problemi.

Alcuni forti odori fittizi possono facilmente mascherarne altri. La presenza di un simile odore pregiudica letteralmente la capacità di individuare o identificare esattamente una creatura, e la CD base dell'abilità Sopravvivenza per seguire tracce aumenta da 10 a 20.

Immunità e vulnerabilità all'energia

Una creatura con immunità all'energia non subisce danni da quel tipo di energia. Se una creatura ha immunità al fuoco, ha anche vulnerabilità al freddo. Se una creatura ha immunità al freddo, ha anche vulnerabilità al fuoco. Vulnerabilità significa che la creatura subisce la metà dei danni subiti in più (+50%) del normale da quel tipo di energia, a prescindere dal fatto che sia concesso o meno un tiro salvezza e che questo abbia o successo o meno.

Invisibilità

La capacità di muoversi praticamente senza essere visti non è a prova di fallimento. Anche se non possono essere viste, le creature invisibili possono essere percepite comunque da altri sensi, come l'olfatto, l'udito o il tatto.

L'invisibilità rende una creatura non individuabile tramite la vista, anche con scurovisione.

L'invisibilità non rende di per sè una creatura immune ai colpi critici, ma rende una creatura immune ai danni extra dall'essere il nemico prescelto di un ranger o dagli attacchi furtivi.

Una creatura di solito può notare la presenza di una creatura invisibile attiva entro 9 metri con una prova di Percezione con CD 20. L'osservatore ha la sensazione che "ci sia qualcosa" ma non può vederlo o prenderlo di mira in modo accurato con un attacco. Una creatura che si mantiene ferma è praticamente impossibile da notare con una prova di Percezione (CD +20). Anche se un personaggio mirasse al quadretto che contiene la creatura invisibile, essa godrebbe dei benefici di un occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancata). Ci sono molti modificatori che possono essere applicati a questa CD se la creatura invisibile si sta muovendo o sta compiendo un'attività rumorosa.

La creatura invisibile sta....	Percezione
Combattendo o parlando	–20
Muovendosi a velocità dimezzata	–5
Muovendosi a piena velocità	–10
Correndo o caricando	–20
Ferma	–40
Usando Furtività	Prova di Furtività +20
A qualche metro di distanza	+1 ogni 3 metri
Dietro un ostacolo (porta)	+5
Dietro un ostacolo (parete di pietra)	+15

Un personaggio può colpire a casaccio per trovare una creatura invisibile. Un personaggio può compiere un attacco di contatto con le mani o con un'arma in due quadretti di 1,5 metri adiacenti usando un'azione standard. Se una creatura invisibile si trova nell'area designata, resta comunque una probabilità del 5% che l'attacco di contatto manchi il bersaglio. Se invece riesce, il personaggio che colpisce a casaccio non infligge danni alla creatura invisibile ma è riuscito ad individuare l'esatta posizione.

Se una creatura invisibile colpisce un personaggio, quest'ultimo conosce la posizione della creatura che lo ha colpito (fino a quando, naturalmente, la creatura non si sposta di nuovo). L'unica eccezione capita nel caso in cui la creatura invisibile ha una portata superiore a 1,5 metri. In questo caso il personaggio colpito conosce la posizione generica della creatura invisibile, ma non la sua esatta posizione.

Se un personaggio tenta di attaccare una creatura invisibile di cui ha individuato la posizione, attacca normalmente, ma la creatura invisibile gode ancora dei benefici dell'occultamento totale (e quindi di una probabilità del 50% di essere mancata). Una creatura particolarmente grossa e lenta potrebbe godere di una probabilità inferiore di essere mancata.

Se un personaggio cerca di attaccare una creatura invisibile di cui non ha individuato la posizione, il GM lascia scegliere al giocatore lo spazio in cui il personaggio dirigerà l'attacco. Se la creatura invisibile si trova lì, l'attacco prosegue normalmente. Se il nemico non si trova lì, bisogna tirare comunque la probabilità di mancare il bersaglio come se ci fosse, senza far vedere il risultato al giocatore, dicendogli che il personaggio ha mancato. In questo modo, il giocatore non sa se l'attacco ha mancato il bersaglio perché il nemico non si trovava lì o perché il GM ha tirato con successo la probabilità di mancare il bersaglio.

Se un personaggio invisibile raccoglie un oggetto visibile, l'oggetto resta visibile. Una creatura invisibile può raccogliere un piccolo oggetto visibile e nasconderselo addosso (mettendolo in una tasca o sotto il mantello) e renderlo effettivamente invisibile. Uno potrebbe spargere su un oggetto invisibile della farina per tenere traccia almeno della sua posizione (finché la farina non cade del tutto o viene soffiata via).

Le creature invisibili lasciano impronte. Le loro tracce possono essere seguite senza problemi. Impronte su sabbia, fango o altre superfici soffici possono dare ai nemici indicazioni sulla posizione della creatura invisibile.

Una creatura invisibile nell'acqua muove il liquido, rivelando la propria posizione. La creatura invisibile rimane comunque difficile da vedere e gode dei benefici di occultamento.

Una creatura con la capacità fiuto può individuare le creature invisibili come se fossero visibili.

Una creatura con il talento Combattere alla Cieca ha maggiori possibilità di colpire una creatura invisibile. Si tira due volte per la probabilità di mancare il bersaglio, e si manca solo se entrambi i tiri indicano un colpo mancato (in alternativa, si può ridurre la probabilità di mancare al 25% effettuando un solo tiro).

Una creatura dotata della capacità vista cieca può attaccare (o interagire in altro modo) con una creatura invisibile. Una torcia accesa invisibile emana comunque luce così come un oggetto invisibile soggetto ad un incantesimo di *luce* o un altro incantesimo simile).

Le creature eteree (come i fantasmi, vedi *Pathfinder GdR Bestiario*) sono invisibili. Siccome le creature eteree non sono materialmente presenti, le prove di Percezione, il fiuto, Combattere alla Cieca e vista cieca non aiutano nel localizzarle. Le creature incorporee sono spesso invisibili. Fiuto, vista cieca e Combattere alla Cieca non aiutano a trovare e attaccare le creature incorporee invisibili, ma le prove di Percezione possono farlo.

Le creature invisibili non possono utilizzare gli attacchi con lo sguardo.

L'invisibilità non influisce sugli incantesimi di divinazione.

Dal momento che alcune creature possono individuare o addirittura vedere le creature invisibili, può essere d'aiuto essere in grado di nascondersi, anche quando si è invisibili.

Paralisi

Alcuni mostri e incantesimi hanno la capacita soprannaturale o magica di paralizzare le proprie vittime, immobilizzandole con metodi magici. La paralisi dovuta a veleno viene descritta nella sezione Afflizioni.

Un personaggio paralizzato non può muoversi, parlare o intraprendere alcuna azione fisica. È fermo sul posto, bloccato e indifeso. Neppure i suoi amici possono muovere i suoi arti. Egli può compiere solo azioni puramente mentali, come lanciare un incantesimo privo di componenti.

Una creatura alata che sta volando nel momento in cui viene paralizzata non può sbattere le sue ali e cade. Un nuotatore non può nuotare, e porrebbe affogare.

Paura

Incantesimi, oggetti magici e certe creature possono influenzare i personaggi con paura. In molti casi, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza su Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

Scosso: I personaggi che sono scossi subiscono penalità morale –2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

Spaventato: I personaggi spaventati sono anche scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la

direzione di fuga. A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte della loro paura, cercherebbero nuovamente di fuggire. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se continuano ad essere scossi).

In preda al panico: I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stanno tenendo in mano, e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile seguendo un percorso di fuga completamente casuale. I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte. A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. I personaggi in preda al panico prendono anche la condizione accovacciato se non possono fuggire.

Terrore crescente: Gli effetti della paura sono cumulativi. Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, mentre invece un personaggio scosso che viene spaventato cade in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato cade in preda al panico.

Punteggi di caratteristica: bonus

Alcuni incantesimi e capacità aumentano i vostri punteggi di caratteristica. Aumenti di caratteristica con una durata di 1 giorno o meno conferiscono solo bonus temporanei. Per ogni due punti di aumento di una singola caratteristica, si applica bonus +1 alle abilità ed alle statistiche indicate con la caratteristica relativa.

Forza: Aumenti temporanei del punteggio di Forza conferiscono un bonus alle prove di abilità basate sulla Forza, ai tiri per colpire in mischia e per i danni delle armi (se si basano sulla Forza). Il bonus inoltre si applica al Bonus da Manovra in Combattimento (se si è di taglia Piccola o più grande) ed alla Difesa da Manovra in Combattimento.

Destrezza: Aumenti temporanei del punteggio di Destrezza conferiscono un bonus alle prove di abilità basate sulla Destrezza, ai tiri per colpire a distanza, alle prove di iniziativa, ai tiri salvezza su Riflessi. Il bonus inoltre si applica alla Classe Armatura, al Bonus da Manovra in Combattimento (se si è di taglia Minuscola o più piccola) ed alla Difesa da Manovra in Combattimento.

Costituzione: Aumenti temporanei del punteggio di Costituzione conferiscono un bonus ai tiri salvezza su Tempra. Inoltre, occorre moltiplicare i propri Dadi Vita totali per questo bonus e sommare il risultato ai punti ferita correnti e totali. Quando il bonus svanisce, questo totale viene rimosso dai punti ferita correnti e totali.

Intelligenza: Gli aumenti temporanei del punteggio di Intelligenza conferiscono un bonus alle prove di abilità basate sull'Intelligenza. Questo bonus si applica inoltre alle CD di ogni incantesimo basato sull'Intelligenza.

Saggezza: Gli aumenti temporanei del punteggio di Saggezza conferiscono un bonus alle prove di abilità basate sulla Saggezza e ai tiri salvezza su Volontà. Questo bonus si applica inoltre alle CD di ogni incantesimo basato sulla Saggezza.

Carisma: Gli aumenti temporanei del punteggio di Carisma conferiscono un bonus alle prove di abilità basate sul Carisma. Questo bonus si applica inoltre alle CD di ogni incantesimo basato sul Carisma e alla CD per resistere ad incanalare energia.

Bonus permanenti: I bonus alle caratteristiche con una durata maggiore di 1 giorno aumentano il punteggio relativo della caratteristica in realtà dopo 24 ore. Modificate tutte le abilità e le statistiche relative a quella caratteristica. Ciò potrebbe conferire gradi di abilità, punti ferita, ed altri bonus. Questi bonus dovrebbero essere annotati separatamente nel caso vengano rimossi.

Punteggi di caratteristica: danni, penalità e risucchio

Le malattie, i veleni, gli incantesimi ed altre capacità possono danneggiare direttamente i punteggi di caratteristica. Questo danno non diminuisce realmente una caratteristica, ma applica una penalità alle abilità e alle statistiche che sono basate su quella caratteristica.

Per ogni 2 danni inflitti ad una singola caratteristica, si applica penalità –1 alle abilità ed alle statistiche indicate con la relativa caratteristica. Se la quantità di danno inflitto ad una caratteristica è pari o eccede il punteggio di caratteristica stesso, si perdono i sensi fino a che il danno non sia inferiore al punteggio di caratteristica. L'unica eccezione a questa regole è relativa al punteggio di Costituzione. Se il danno alla Costituzione è pari o maggior al punteggio di Costituzione, si muore. Salvo indicazione contraria, il danno ai punteggi di caratteristica guarisce al ritmo di 1 punto di danno al giorno per ogni punteggio di caratteristica che è stato danneggiato. Il danno ad una caratteristica può essere guarito con l'uso di incantesimi, come *ristorare inferiore*. Alcuni incantesimi e capacità comportano una penalità alle caratteristiche per un periodo di tempo limitato. Mentre sono in effetto, queste penalità funzionano come il danno ad una caratteristica, ma non possono indurre a perdere i sensi o morire. Essenzialmente, le penalità non possono fare diminuire il punteggio di una caratteristica a meno di 1.

Forza: Il danno al punteggio di Forza comporta una penalità alle prove di abilità basate sulla Forza, e ai tiri per colpire in mischia e per i danni delle armi (se si basano sulla Forza). La penalità inoltre si applica al Bonus da Manovra in Combattimento (se si è di taglia Piccola o più grande) e alla Difesa da Manovra in Combattimento.

Destrezza: Il danno al punteggio di Destrezza comporta una penalità alle prove di abilità basate sulla Destrezza, ai tiri per colpire a distanza, alle prove di iniziativa e ai tiri salvezza su Riflessi. La penalità inoltre si applica alla Classe Armatura, al Bonus da Manovra in Combattimento (se si è di taglia Minuscola o più piccola) e alla Difesa da Manovra in Combattimento.

Costituzione: Il danno al punteggio di Costituzione comporta una penalità ai tiri salvezza su Tempra. Inoltre, occorre moltiplicare i propri Dadi Vita totali per questa penalità e sottrarre il risultato dai punti ferita correnti e totali. I punti ferita persi vengono ristorati quando il danno alla Costituzione viene curato.

Intelligenza: Il danno al punteggio di Intelligenza comporta una penalità alle prove di abilità basate sull'Intelligenza. Questa penalità si applica inoltre alle CD di ogni incantesimo basato sull'Intelligenza.

Saggezza: Il danno al punteggio di Saggezza conferisce una penalità alle prove di abilità basate sulla Saggezza e ai tiri salvezza su Volontà. Questa penalità si applica inoltre alle CD di ogni incantesimo basato sulla Saggezza.

Carisma: Il danno al punteggio di Carisma comporta una penalità alle prove di abilità basate sul Carisma. Questa penalità si applica inoltre alle CD di ogni incantesimo basato sul Carisma e alla CD per resistere ad incanalare energia.

Risucchio di caratteristica: Il risucchio di caratteristica riduce il punteggio di caratteristica attuale. Modificate tutte le abilità e le statistiche relative a quella caratteristica. Ciò potrebbe comportare una perdita di gradi d'abilità, punti ferita ed altri bonus. Il risucchio di caratteristica può essere curato con l'uso di incantesimi come *ristorare*.

Resistenza ad incanalare

Le creature dotate di resistenza ad incanalare guadagnano un bonus ai tiri salvezza su Volontà effettuati contro l'energia incanalata. Aggiungono il loro bonus ad ogni tiro salvezza su Volontà effettuato per dimezzare il danno e resistere all'effetto.

Resistenza agli incantesimi

La resistenza agli incantesimi è una capacità straordinaria che consente di evitare gli effetti degli incantesimi. Anche alcuni incantesimi sono in grado di conferire questa resistenza. Per colpire una creatura con resistenza agli incantesimi, un incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + il livello dell'incantatore) almeno pari al valore di resistenza agli incantesimi della creatura. Il valore di resistenza agli incantesimi di una creatura funziona come una Classe Armatura magica. Se l'incantatore fallisce la prova, l'incantesimo non ha effetto sulla creatura, che non deve fare nulla di particolare per utilizzare la resistenza agli incantesimi. La creatura non ha neppure bisogno di sapere della minaccia perché la sua resistenza entri in azione.

Solo gli incantesimi e le capacità magiche sono soggetti alla resistenza agli incantesimi. Le capacità straordinarie e soprannaturali (inclusi i bonus di potenziamento delle armi magiche) non lo sono. Una creatura può possedere alcune capacità che sono soggette alla resistenza agli incantesimi e alcune che non lo sono. Anche alcuni incantesimi ignorano la resistenza agli incantesimi; vedi la sezione Quando applicare la resistenza agli incantesimi, più avanti.

Una creatura può abbassare volontariamente la propria resistenza agli incantesimi Questa è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Una volta che una creatura ha abbassato la propria resistenza, questa rimane inattiva fino al suo turno successivo, all'inizio del quale la sua resistenza agli incantesimi ritorna automaticamente in funzione, a meno che la creatura non la tenga intenzionalmente bassa (un'altra azione standard che non provoca attacchi di opportunità).

La resistenza agli incantesimi di una creatura non interferisce mai con i suoi incantesimi, oggetti o capacità.

Una creatura con la resistenza agli incantesimi non può conferire questo potete ad altri toccandoli o trovandosi in mezzo a loro. Solo le creature più rare e alcuni oggetti magici possiedono la capacità di donare ad altri la resistenza agli incantesimi.

La resistenza agli incantesimi non si cumula, ma a volte si sovrappone.

Quando applicare la resistenza agli incantesimi

Ogni incantesimo comprende una voce che indica se la resistenza agli incantesimi possa o meno essere applicata contro di esso. In generale, l'applicazione della resistenza agli incantesimi dipende da cosa è in grado di fare l'incantesimo.

Incantesimi con bersaglio: La resistenza agli incantesimi si applica se l'incantesimo ha come bersaglio la creatura. Alcuni incantesimi con bersaglio individuale possono essere diretti contro più bersagli simultaneamente. In questi casi, la resistenza agli incantesimi di una creatura si applica solo contro la porzione di incantesimo diretta contro di lei. Se più di una creatura resistente agli incantesimi è soggetta a un tale incantesimo ognuna effettua la prova della sua resistenza agli incantesimi separatamente.

Incantesimi ad area: La resistenza agli incantesimi si applica se la creatura resistente è all'interno dell'area dell'incantesimo. Essa protegge solo la creatura resistente senza aver altro effetto sull'incantesimo.

Incantesimi ad effetto: Molti incantesimi ad effetto evocano o creano qualcosa e non sono soggetti alla resistenza

agli incantesimi. Tuttavia, ci sono casi in cui la resistenza agli incantesimi si applica anche agli incantesimi ad effetto, di solito a incantesimi che hanno effetto su una creatura in modo più o meno diretto, come *ragnatela*.

La resistenza agli incantesimi può proteggere una creatura anche da un incantesimo che è già stato lanciato, Effettuate la prova della resistenza agli incantesimi la prima volta che la creatura è soggetta all'incantesimo.

Effettuate la prova della resistenza agli incantesimi solo una volta per ogni lancio di incantesimo o per uso di capacità magica. Se la resistenza agli incantesimi fallisce la prima volta, non funziona per tutte le volte che la creatura incontra quello specifico incantesimo lanciato. Se invece riesce la prima volta, continua ad avere successo ogni volta. Se la creatura ha volontariamente abbassato la sua resistenza agli incantesimi e poi subisce l'effetto di un incantesimo, la creatura ha comunque una singola possibilità di resistere all'incantesimo successivamente, quando la resistenza sarà tornata normale.

La resistenza agli incantesimi non ha effetto a meno che l'energia creata o rilasciata dall'incantesimo in realtà non operi sulla mente o sul corpo della creatura resistente. Se l'incantesimo agisce su qualsiasi altra cosa e la creatura ne subisce l'effetto di conseguenza, non c'è bisogno di alcun tiro. Le creature resistenti agli incantesimi possono essere ferite da un incantesimo senza esserne direttamente soggette.

La resistenza agli incantesimi non si applica se la magia inganna i sensi della creatura o rivela qualcosa che la riguarda.

La magia deve essere realmente in funzione perché si applichi la resistenza agli incantesimi. Gli incantesimi che hanno una durata istantanea ma risultati duraturi non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi a meno che la creatura resistente non sia esposta all'incantesimo nel momento stesso in cui viene lanciato.

Resistenza agli incantesimi riuscita

La resistenza agli incantesimi impedisce ad un incantesimo o a una capacità magica di avere effetto o danneggiare la creatura resistente, ma non è in grado di rimuovere o negare un effetto magico posto su un'altra creatura. La resistenza agli incantesimi impedisce a un incantesimo di interromperne un altro.

Contro un incantesimo continuo che è già stato lanciato, una prova fallita contro la resistenza agli incantesimi permette alla creatura resistente di ignorare qualsiasi effetto possa avere l'incantesimo. La magia continua però ad avere effetto come di norma su tutti gli altri.

Resistenza all'energia

Una creatura con la resistenza all'energia, ha la capacità (di solito straordinaria) di ignorare parte dei danni di un certo tipo per attacco, ma non ha la totale immunità.

Ogni capacità del genere viene definita da quale tipo di energia e a quanti danni fornisca resistenza. Non importa se il danno abbia un'origine magica o normale.

Quando la resistenza nega completamente i danni inflitti da un attacco di energia, l'attacco non spreca l'incantesimo. Questa resistenza non si somma a quella che un incantesimo può conferire.

Riduzione del danno

Alcune creature magiche hanno la capacità soprannaturale di guarire all'istante i danni subiti dalle armi o di ignorare i colpi come se fossero invulnerabili.

La parte numerica della riduzione del danno (o RD) di una creatura indica la quantità di punti ferita che una creatura ignora negli attacchi normali. Generalmente, un certo tipo di arma può ignorare questa riduzione (vedi superare la RD), Questa informazione è separata dalla riduzione del danno da una barra. Per esempio, RD 10/magia sta a significare che una creatura subisce 5 danni in meno da ogni arma che non sia magica. Se la barra è seguita da un trattino orizzontale, allora la riduzione del danno è efficace contro tutti i tipi di attacchi che non ignorano la riduzione del danno.

Quando la riduzione del danno nega completamente il danno diretto da un attacco, nega anche buona parte degli effetti speciali che accompagnano tale attacco, come il veleno da ferimento, lo stordimento di un monaco, ed una malattia trasmessa tramite il ferimento. La riduzione del danno non nega gli attacchi di contatto, i danni da energia inferti da un attacco o risucchi di energia. Non nega neppure i veleni o le malattie trasmessi per inalazione, ingestione o contatto. Quegli attacchi che non infliggono alcun danno a causa della riduzione del danno del bersaglio non provocano la perdita degli incantesimi.

Gli incantesimi, le capacità magiche e gli attacchi di energia (anche fuoco non magico) ignorano la riduzione del danno.

A volte la riduzione del danno funziona come guarigione istantanea. A volte rappresenta la robustezza della pelle o del corpo della creatura. In entrambi i casi, i personaggi noteranno che gli attacchi convenzionali non funzionano.

Se una creatura è dotata di riduzione del danno da più di una fonte, le due forme di riduzione del danno non sono cumulative. La creatura ottiene invece il beneficio della riduzione del danno migliore in una determinata situazione.

Superare la RD: La riduzione del danno può essere superata da materiali speciali, da armi magiche (qualsiasi arma con bonus di potenziamento +1 o superiore, non però il bonus di potenziamento dato dalla qualità perfetta), da determinati tipi di armi (come tagliente o contundente) e dalle armi con un allineamento.

Le munizioni scagliate da un'arma da tiro con un bonus di potenziamento +1 o superiore sono trattate come armi magiche allo scopo di superare la riduzione del danno. Allo stesso modo, le munizioni scagliate da un'arma da tiro con un allineamento guadagnano l'allineamento di quell'arma da tiro (oltre a qualsiasi allineamento che possano già avere).

Le armi con un bonus di potenziamento +3 o superiore possono ignorare alcuni tipi di riduzioni del danno, a prescindere dal loro materiale o allineamento reale. La seguente tabella mostra che tipo di bonus di potenziamento è necessario per superare alcuni tipi comuni di riduzione del danno.

Tipo di RD	Bonus di potenziamento equivalente dell'arma
Ferro freddo/argento	+3
Adamantio*	+4
Basata su allineamento	+5

* Si noti che questo non dà la capacità di ignorare la durezza, come una vera spada di adamantio

Risucchio di energia e livelli negativi

Ci sono incantesimi e creature non morte che possiedono la capacità soprannaturale di risucchiare la vita e l'energia; questo terrificante attacco comporta dei "livelli negativi" che conferiscono delle penalità al personaggio.

Per ogni livello negativo che una creatura ha, subisce penalità cumulativa –1 a tutte le prove di abilità e di caratteristica, ai tiri per colpire e ai tiri salvezza, alle prove di manovra in combattimento e alla Difesa da Manovra in Combattimento. Inoltre, la creatura riduce i suoi punti ferita totali e correnti di 5 per ogni livello negativo posseduto. La creatura è anche considerata come se avesse un livello in meno nei riguardi delle variabili dipendenti dal livello (come il lancio degli incantesimi) per ogni livello negativo posseduto. Gli incantatori non perdono gli incantesimi o gli slot preparati in conseguenza dei livelli negativi. Se i livelli negativi di una creatura sono pari o eccedono i suoi Dadi Vita totali, questa muore.

Una creatura con livelli negativi temporanei riceve un nuovo tiro salvezza per rimuovere il livello negativo ogni giorno. La CD di questo tiro salvezza è la stessa dell'effetto che ha causato i livelli negativi.

Alcune capacità e certi incantesimi (come *rianimare morti*) comportano un risucchio di livello permanente ad una creatura. Questi sono trattati come livelli negativi temporanei, ma non permettono di effettuare un nuovo tiro salvezza ogni giorno per rimuoverli. Il risucchio di livello può essere eliminato con incantesimi come *ristorare*. I livelli negativi permanenti rimangono anche dopo che una creatura morta viene riportata in vita. Se i livelli negativi permanenti sono pari ai Dadi Vita della creatura, questa non può essere riportata in vita con incantesimi come *rianimare morti* e *resurrezione* senza anche ricevere un incantesimo *ristorare*, lanciato il round successivo a quello in cui viene riportata in vita.

Scurovisione

La scurovisione è la capacita straordinaria di vedere senza fonti di luce, fino ad una distanza massima indicata per ogni creatura. La scurovisione è solo in bianco e nero (non consente al personaggio di distinguere i colori). Non permette ai personaggi di vedere nulla che non possano altrimenti vedere: gli oggetti invisibili sono ancora invisibili, e le illusioni sono ancora visibili per quello che sembrano essere. Alla stessa maniera, la scurovisione rende una creatura soggetta agli attacchi con lo sguardo normalmente. La presenza di luce non altera la scurovisione.

Visione crepuscolare

I personaggi con visione crepuscolare hanno occhi che sono così sensibili alla luce che possono vedere al doppio della normale distanza in condizioni di luce scarsa.

La visione crepuscolare è una visione a colori. Un incantatore dotato di visione crepuscolare può leggere una pergamena fino a quando ha accanto come fonte di luce anche la più smorta delle candele.

I personaggi dotati di visione crepuscolare possono vedere all'esterno nelle notti illuminate dalla luna come se si trovassero alla luce del giorno.

Vista cieca e percezione cieca

Alcune creature possiedono la capacità straordinaria di utilizzare un senso non visivo (o una combinazione di questi sensi) per operare efficacemente prive di vista. Questi sensi possono includere la sensibilità alle vibrazioni, un olfatto acuto, un udito affinato o lo sfruttamento dell'eco. Questa capacità rende l'invisibilità e l'occultamento (anche l'oscurità magica), irrilevanti per la creatura (anche se può comunque vedere le creature eteree). Questa capacità funziona fino ad una distanza specificata nella descrizione della creatura.

- La vista cieca non permette ad alcuna creatura di distinguere i colori o i contrasti visivi. Una creatura non può leggere con vista cieca.
- La vista cieca non rende una creatura soggetta ad attacchi con lo sguardo (come invece fa scurovisione).
- Gli attacchi accecanti non penalizzano le creature dotate di vista cieca.
- Gli attacchi assordanti danneggiano la vista cieca se questa fa affidamento sull'udito.
- La vista cieca funziona sott'acqua ma non nel vuoto.
- La vista cieca nega gli effetti di distorsione e sfocatura.

Percezione cieca: Altre creature sono dotate di percezione cieca, una capacità minore che consente alla creatura

di accorgersi di qualcosa che non può vedere, ma senza la precisione della vista cieca. Una creatura dotata di percezione cieca solitamente non ha bisogno di effettuare prove di Percezione per notare o individuare eventuali creature entro il raggio della sua capacità percezione cieca, purché tale capacità sia in linea di effetto con quelle creature.

Qualsiasi avversario che non può essere visto gode di occultamento totale (50% di probabilità di mancarlo) nei confronti della creatura dotata di percezione cieca, e la creatura che usa percezione cieca è sottoposta comunque alla normale percentuale di mancare il bersaglio quando attacca un avversario che gode di occultamento. La visibilità influenza comunque i movimenti di una creatura dotata di percezione cieca. Una creatura con percezione cieca perde comunque il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro gli attacchi di quelle creature che non riesce a vedere.

Appendice 3: Condizioni

Se più condizioni colpiscono lo stesso personaggio, applicarle tutte. Se alcuni effetti non possono combinarsi, applicare l'effetto più grave.

Abbagliato: La creatura è incapace di vedere bene a causa di un'eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce penalità –1 al tiro per colpire e alle prove di Percezione basate sulla vista.

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. Subisce penalità –2 alla Classe Armatura, perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente), subisce penalità –4 alla maggior parte delle abilità basate su Forza e Destrezza e alle prove contrapposte di Percezione. Tutte le prove o le attività basate sulla visione (come ad esempio leggere, o eventuali prove di Percezione basate sulla vista) falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancati) nei confronti del personaggio accecato. I personaggi accecati devono effettuare una prova di Acrobazia con CD 10 per muoversi più veloci della propria velocità dimezzata. Le creature che falliscono questa prova cadono a terra prone. I personaggi che rimangono per lungo tempo accecati possono abituarsi ad alcune di queste penalità e iniziare a superarne alcune, a discrezione del GM.

Accovacciato: Il personaggio è congelato dalla paura ed è incapace di compiere azioni. Un personaggio accovacciato subisce penalità –2 alla Classe Armatura e perde qualsiasi bonus di Destrezza (se posseduto).

Affascinato: Una creatura affascinata è soggiogata da un effetto soprannaturale o di un incantesimo. La creatura rimane in piedi o si siede tranquilla, senza effettuare alcuna azione se non prestare attenzione alla fonte del fascino, fintanto che dura l'effetto. L'effetto provoca penalità –4 alle prove di abilità richieste come reazione, come ad esempio le prove di Percezione. Qualsiasi potenziale minaccia, come ad esempio una creatura ostile in avvicinamento, consente alla creatura affascinata un nuovo tiro salvezza contro l'effetto del fascino. Qualsiasi minaccia palese, come ad esempio qualcuno che estrae un'arma, lancia un incantesimo o punta un'arma a distanza verso la creatura affascinata, interrompe automaticamente l'effetto. Un alleato della creatura affascinata può scuoterla per liberarla dall'effetto come azione standard.

Affaticato: Un personaggio affaticato non può correre o caricare e subisce penalità –2 a Forza e Destrezza. Se compie qualsiasi cosa normalmente affaticante diventa esausto. Ci vogliono 8 ore di riposo totale per rimuovere la condizione di affaticato.

Assordato: Un personaggio assordato non può ascoltare. Subisce penalità –4 alle prove di iniziativa, fallisce automaticamente tutte le prove di Percezione basate sul suono e ha una probabilità del 20% di fallire il lancio degli incantesimi con componenti verbali. I personaggi che rimangono assordati per lunghi periodi di tempo, possono abituarsi a queste penalità e superarne alcune, a discrezione del GM.

Barcollante: Un personaggio barcollante può effettuare una singola azione di movimento o una standard ad ogni round (ma non entrambe, e non può effettuare azioni di round completo). Una creatura barcollante può sempre compiere azioni veloci o immediate. Una creatura i cui danni non letali eguagliano i punti ferita attuali ottiene la condizione barcollante.

Confuso: Una creatura confusa è mentalmente ottenebrata e non può agire normalmente. Una creatura confusa non riesce a distinguere un alleato da un nemico, e considera tutti come nemici. Gli alleati che vogliono lanciare un incantesimo a vantaggio della creatura confusa devono comunque toccarla con un attacco di contatto in mischia riuscito. Se una creatura confusa è attaccata, attacca sempre l'ultima creatura che la ha attaccata, finché quella creatura non muore o esce dalla sua visuale.

Tirate sulla tabella seguente all'inizio di ogni turno della creatura confusa ad ogni round per vedere quello che la creatura fa in quel round.

d%	Comportamento
01–25	Agisce normalmente.
26–50	Non fa altro che balbettare in modo incoerente.
51–75	Si infligge 1d8 danni + modificatore di For con l'arma che tiene in mano.
76–100	Attacca la creatura più vicina (a tale scopo, un famiglio conta come parte del soggetto stesso).

Una creatura confusa che non è in grado di eseguire l'azione indicata non farà altro che balbettare in modo incoerente. Gli aggressori non hanno alcun vantaggio speciale quando attaccano una creatura confusa. Qualsiasi creatura confusa che venga attaccata, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore al suo turno

successivo, fintanto che rimane confusa quando giunge il suo turno. Una creatura confusa non effettua attacchi di opportunità contro nessuno con cui non sia già impegnata a combattere (perché così richiedeva la sua azione più recente, o perché è stata appena attaccata).

Esausto: Un personaggio esausto si muove a velocità dimezzata e subisce penalità –6 a Forza e Destrezza. Dopo 1 ora di completo riposo, un personaggio esausto diventa solo affaticato. Un personaggio affaticato diventa esausto compiendo un'azione che normalmente lo affaticherebbe.

Frastornato: La creatura è incapace di agire normalmente. Una creatura frastornata non può intraprendere azioni, ma non subisce penalità alla CA.

La condizione frastornato dura solitamente 1 round.

Immobilizzato: Una creatura immobilizzata è strettamente limitata nei movimenti e può compiere solo alcune azioni. Una creatura immobilizzata non può muoversi ed è impreparata. Un personaggio immobilizzato inoltre subisce una ulteriore penalità –4 alla sua Classe Armatura. Una creatura immobilizzata è limitata nelle azioni che può compiere. Una creatura immobilizzata può tentare sempre di liberarsi, solitamente attraverso una prova di manovra in combattimento o una prova di Artista della Fuga. Una creatura immobilizzata può compiere azioni verbali e mentali, ma non può lanciare incantesimi che richiedono una componente somatica o materiale. Un personaggio immobilizzato che tenta di lanciare un incantesimo deve effettuare una prova di concentrazione (CD 10 + BMC dell'aggressore + livello dell'incantesimo) o perde l'incantesimo. Immobilizzato è una condizione più grave di in lotta, ed i loro effetti non si cumulano.

Impreparato: Un personaggio che non ha ancora agito in combattimento è impreparato, non potendo ancora reagire alla situazione. Un personaggio impreparato perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente) e non può effettuare attacchi di opportunità.

In lotta: Una creatura in lotta è trattenuta da una creatura, da una trappola o da un effetto. Le creature in lotta non possono muoversi e subiscono penalità –4 a Destrezza. Una creatura in lotta subisce penalità –2 a tutti i tiri per colpire e alle prove di manovra in combattimento, tranne quelle effettuate per lottare o sfuggire ad una lotta. Inoltre, le creature in lotta non possono compiere azioni che richiedano due mani per essere effettuate. Un personaggio in lotta che tenta di lanciare un incantesimo deve effettuare una prova di concentrazione (CD 10 + BMC dell'aggressore + livello dell'incantesimo, vedi pag 206) o perde l'incantesimo. Le creature in lotta non possono effettuare attacchi di opportunità.

Una creatura in lotta non può usare Furtività per nascondersi dalla creatura con cui sta lottando, anche se una capacità speciale, come nascondersi in piena vista, lo permetterebbe. Se una creatura in lotta diventa invisibile, con un incantesimo o un'altra capacità, guadagna bonus di circostanza +2 alla sua DMC per evitare di essere afferrata, ma non riceve altri benefici.

In preda al panico: Una creatura in preda al panico lascia cadere qualsiasi cosa stia impugnando e fugge al massimo della velocità dalla fonte della sua paura, così come da eventuali altri pericoli che incontra, seguendo una direzione casuale. Non può effettuare nessun'altra azione. Inoltre, subisce penalità –2 a tutti i tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica. Se messa con le spalle al muro, una creatura in preda al panico si accovaccia e non attacca, usando solitamente l'azione di difesa totale in combattimento. Una creatura in preda al panico può utilizzare una capacità speciale, compreso incantesimi, per fuggire; anzi, è tenuta a farlo se è l'unica via d'uscita.

Essere in preda del panico è una condizione estrema di paura superiore a scosso e spaventato.

Inabile: Un personaggio con 0 punti ferita, o che ha punti ferita negativi ma che è stabile e cosciente, è inabile. Può compiere solo un'azione di movimento o un'azione standard per round (ma non entrambe, e non può effettuare azioni di round completo, ma può sempre compiere azioni veloci, immediate e gratuite). Si muove a velocità dimezzata. Se effettua azioni di movimento non rischia alcun peggioramento, ma se esegue una qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che il GM consideri affaticante, comprese alcune azioni veloci, come ad esempio lanciare un incantesimo rapido), subisce 1 danno al termine dell'azione. A meno che l'attività faticosa non abbia aumentato i punti ferita del personaggio inabile, avrà di nuovo punti ferita negativi e sarà morente.

Un personaggio inabile con punti ferita negativi recupera i punti ferita normalmente se viene aiutato. Altrimenti può tentare ogni giorno una prova di Costituzione con CD 10 dopo aver riposato per 8 ore, per iniziare a recuperare i punti ferita per via naturale. Il personaggio subisce una penalità alla prova pari ai punti ferita negativi totali. Se fallisce la prova, perde 1 punto ferita addizionale, ma ciò non gli fa perdere i sensi. Una volta che un personaggio supera la prova, continua a guarire per via naturale, e non correrà più il rischio di perdere altri punti ferita in modo naturale.

Incorporeo: Le creature di questo tipo che non possiedono un corpo fisico. Le creature incorporee sono immuni a tutte le forme di attacco non magico e subiscono solo metà danni (50%) dalle armi magiche, dagli incantesimi, effetti di capacità magiche o soprannaturali. Le creature incorporee subiscono danno pieno da altre creature incorporee ed effetti, così come tutti gli effetti di forza.

Indifeso: Un personaggio paralizzato, bloccato, legato, dormiente o privo di sensi, o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari, è considerato indifeso. Un personaggio indifeso viene considerato come se avesse Destrezza 0 (modificatore di –5). Gli attacchi in mischia contro un personaggio indifeso ottengono bonus +4 (equivalente ad attaccare un personaggio prono). Gli attacchi a distanza, non ottengono alcun bonus particolare contro i

bersagli indifesi. I ladri possono effettuare attacchi furtivi contro un bersaglio indifeso.

Come azione di round completo, un nemico può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia ad un personaggio indifeso. Un nemico può anche usare un arco o una balestra, l'importante è che sia adiacente al bersaglio. L'attaccante colpisce automaticamente ed infligge un colpo critico. (Un ladro aggiunge anche i danni addizionali del suo attacco furtivo contro un nemico indifeso, quando sferra un colpo di grazia.) Se il difensore sopravvive, deve superare un tiro salvezza su Tempra (CD 10 + danni inflitti) o muore. Infliggere un colpo di grazia provoca attacchi di opportunità.

Le creature immuni ai colpi critici, non subiscono danni critici, né devono superare un tiro salvezza su Tempra per evitare di essere uccisi da un colpo di grazia.

Infermo: Un personaggio infermo subisce penalità –2 a tutti i tiri per colpire e per i danni delle armi, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica.

Intralciato: Il personaggio rimane intrappolato. Un personaggio intralciato ha difficoltà di movimento, ma può comunque provare a muoversi, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta. Una creatura intralciata può muoversi a velocità dimezzata ma non può correre o caricare, e subisce penalità –2 ai tiri per colpire e penalità –4 alla Destrezza. Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo deve superare una prova di concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) o perde l'incantesimo.

Invisibile: Le creature invisibili non sono percepibili dalla vista. Esse ricevono bonus +2 al tiro per colpire contro gli avversari visibili e negano il bonus di Destrezza alla CA dei loro avversari (se posseduto). Vedi Invisibilità sotto le Capacità speciali.

Morente: Un personaggio morente è privo di sensi e prossimo alla morte. Le creature che hanno punti ferita negativi e non si sono stabilizzate sono morenti. Una creatura morente non può compiere azioni. Nel turno successivo a quello in cui è stato ridotto a punti ferita negativi (ma non è morto), e in tutti i suoi turni seguenti, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione con CD 10 per vedere se si stabilizza. Il personaggio subisce una penalità alla prova pari ai suoi punti ferita negativi totali. Un personaggio stabile non deve effettuare questa prova. Un 20 naturale ottenuto con questa prova comporta un successo automatico. Se il personaggio fallisce la prova, perde 1 punto ferita. Se un personaggio morente ha una quantità di punti ferita negativi pari al suo punteggio di Costituzione, muore.

Morto: I punti ferita del personaggio sono ridotti ad una quantità pari alla sua Costituzione in negativo, la sua Costituzione scende a zero, o un incantesimo o un effetto lo uccidono sul colpo. L'anima del personaggio abbandona permanentemente il suo corpo. I personaggi morti non possono beneficiare delle cure normali o magiche, ma possono essere riportati in vita dalla magia. Un corpo morto subisce un normale decadimento a meno che non sia conservato magicamente, ma la magia che riporta in vita un personaggio dalla morte, riporta anche il suo corpo in piena salute e alle condizioni in cui si trovava al momento della morte (in base all'incantesimo o al congegno)

Ad ogni modo, i personaggi risorti non si devono preoccupare di rigor mortis, decomposizione ed altre condizioni che colpiscono i cadaveri.

Nauseato: Le creature nauseate soffrono di disturbi di stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è una singola azione di movimento per turno.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato è bloccato sul posto ed è incapace di muoversi o agire. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a 0 ed è indifeso, e può compiere azioni esclusivamente mentali. Una creatura alata in volo, nel momento in cui viene paralizzata non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più nuotare e potrebbe annegare. Una creatura può attraversare un quadretto occupato da una creatura paralizzata, che sia un alleato o meno, ma ogni quadretto occupato da una creatura paralizzata conta come 2 quadretti di movimento.

Pietrificato: Un personaggio pietrificato è stato trasformato in pietra ed è privo di sensi. Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna di carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Se il corpo pietrificato del personaggio è incompleto quando viene ritrasformato in carne, il corpo rimane incompleto e potrebbe avere una qualche perdita permanente di punti ferita e/o altre menomazioni.

Privo di sensi: Le creature prive di sensi sono abbattute e indifese. La condizione può risultare dall'avere punti ferita negativi (ma non superiori al punteggio di Costituzione della creatura), oppure nel caso in cui i danni non letali superino i punti ferita attuali.

Prono: Il personaggio è a terra e subisce penalità –4 al tiro per colpire in mischia e non può usare armi a distanza (eccetto per la balestra). Un difensore prono ottiene bonus +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi a distanza, ma subisce penalità –4 alla CA negli attacchi in mischia.

Rialzarsi è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

Risucchio di energia: Il personaggio riceve uno o più livelli negativi, che potrebbero diventare permanenti. Se il soggetto ha livelli negativi pari almeno ai suoi Dadi Vita, muore. Vedi Risucchio di energia e livelli negativi per maggiori informazioni.

Rotto: Oggetti che hanno subito danni eccedenti la metà dei loro punti ferita totali ottengono la condizione rotto, il

che significa che sono meno efficaci. La condizione rotto ha i seguenti effetti, a seconda dell'oggetto.

- Se l'oggetto è un'arma, tutti gli attacchi effettuati con l'oggetto subiscono penalità –2 ai tiri per colpire e per i danni. Tali armi ottengono un colpo critico soltanto con un 20 naturale ed infliggono solo danno ×2 in caso di colpo critico confermato.
- Se l'oggetto è un'armatura o uno scudo, il bonus che concede alla CA è dimezzato, arrotondando per difetto. L'armatura rotta raddoppia la penalità di armatura alla prova sulle abilità.
- Se l'oggetto è un attrezzo necessario per un'abilità, tutte le prove di abilità effettuate con esso subiscono penalità –2.
- Se l'oggetto è una bacchetta o un bastone, utilizzate il doppio delle cariche necessarie ogni volta che viene usato.
- Se l'oggetto non rientra in nessuna delle precedenti categorie, la condizione rotto non ha effetto sul suo uso. Gli oggetti con condizione rotto, a prescindere dal tipo, valgono il 75% del loro costo normale. Se l'oggetto è magico, può essere riparato soltanto con gli incantesimi *riparare* o *rendere integro* lanciati da un personaggio con un livello dell'incantatore uguale o superiore a quello dell'oggetto. Gli oggetti perdono la condizione rotto se l'incantesimo riporta l'oggetto alla metà o più dei sui punti ferita originali. Gli oggetti non magici possono essere riparati allo stesso modo, o con l'abilità Artigianato usata per crearli. In linea generale, questo richiede una prova di Artigianato con CD 20 e 1 ora di lavoro per punto di danno da riparare. La maggior parte degli artigiani si prende un decimo del costo totale dell'oggetto per riparare tale danno (di più se l'oggetto è gravemente danneggiato o rovinato).

Sanguinante: Una creatura che sta subendo danni da sanguinamento subisce la quantità di danno indicata all'inizio del suo turno. Il sanguinamento può essere interrotto superando una prova di Guarire con CD 15 o con un incantesimo che cura i punti ferita (anche se il sanguinamento è un danno di caratteristica). Alcuni effetti di sanguinamento causano un danno di caratteristica o persino un risucchio di caratteristica. Gli effetti di sanguinamento non si cumulano a meno che non causino tipi differenti di danno. Quando due o più effetti di sanguinamento causano lo stesso tipo di danno, si tenga l'effetto peggiore. In questo caso, il risucchio di caratteristica è peggiore del danno di caratteristica.

Scosso: Un personaggio scosso subisce penalità –2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica. Essere scossi è una condizione di paura inferiore a spaventato e in preda al panico.

Spaventato: Un personaggio spaventato fugge il più velocemente possibile dalla fonte della paura. Se impossibilitato a fuggire, può combattere. Subisce penalità –2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità e di caratteristica. Una creatura spaventata può usare le capacità speciali, compresi gli incantesimi, per fuggire; e deve usare questi mezzi se sono l'unica via di uscita.

La condizione spaventato è uguale a scosso, tranne per il fatto che la creatura deve fuggire se ciò è possibile. In preda al panico è uno stato di paura estrema.

Stabile (o stabilizzato): Un personaggio che era morente ma che ha fermato la perdita di punti ferita ad ogni round ed ha ancora punti ferita negativi è stabile. Il personaggio non è più morente, ma è ancora privo di sensi. Se il personaggio si è stabilizzato grazie all'aiuto di un altro personaggio (come con una prova di Guarire o una cura magica), allora il personaggio smette di perdere altri punti ferita. Il personaggio può compiere una prova di Costituzione con CD 10 ogni ora per riprendere i sensi e diventare inabile (anche se i suoi punti ferita sono ancora negativi). Il personaggio subisce una penalità a questa prova pari ai suoi punti ferita negativi totali.

Se un personaggio si è stabilizzato da solo e non ha ricevuto alcun aiuto, è ancora a rischio di perdita di punti ferita. Ogni ora può effettuare una prova di Costituzione per diventare stabile (come un personaggio che ha ricevuto aiuto), ma ogni prova fallita gli fa perdere 1 punto ferita.

Stordito: Una creatura stordita lascia cadere a terra qualsiasi cosa abbia in mano, non può compiere azioni, subisce penalità –2 alla CA, e perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se presente).

APPENDICE 4: LETTURE CONSIGLIATE

Il gioco di ruolo di *Pathfinder*, e quelli prima di esso, hanno tratto ispirazione da alcuni capolavori della narrativa e delle letteratura fantasy. La lista seguente include gli autori e i romanzi che hanno nello specifico ispirato la creazione di *Pathfinder GdR*.

Barker, Clive: *The Hellbound Heart, Imagica, Weaveworld*
Beowulf (anonimo)
Blackwood, Algernon: "The Willows," "The Wendigo," e al.
Brackett, Leigh: *The Sword of Rhiannon*, Skaith (serie), e al.
Burroughs, Edgar Rice: Pellucidar, Mars e Venus (serie)
Campbell, Ramsey: Ryre the Swordsman (serie), e al.
Dunsany, Lord: *The King of Elfland's Daughter*, e al.
Farmer, Philip José: World of Tiers (serie), e al.
Carter, Lin: ed. The Year's Best Fantasy, Flashing Swords
Feist, Raymond: Riftwar saga, e al.
Gygax, Gary: Gord the Rogue (serie), e al.
Kuttner, Henry: *Elak of Atlantis, The Dark World*
Howard, Robert E.: Conan (serie), e al.
Hugo, Victor: *I Miserabili*
King, Stephen: Dark Tower (serie)
Le Mille e una Notte (tradizionale)
Leiber, Fritz: Fafhrd & Gray Mouser (serie), et al.
Lovecraft, H. P.: Racconti dei Miti di Cthulhu, e al.
Machen, Arthur: "The White People," e al.

Martin, George R. R.: Song of Ice and Fire (serie)
Merritt, A.: *The Ship of Ishtar, The Moon Pool*, e al.
Miéville, China: Bas-Lag (serie)
Moorcock, Michael: Elric (serie), e al.
Moore, C. L.: *Black God's Kiss*
Offutt, Andrew J.: ed. Swords Against Darkness
Omero: *Odissea*
Poe, Edgar Allan: "The Fall of the House of Usher," e al.
Saberhagen, Fred: *Changeling Earth*, e al.
Saunders, Charles: Imaro (serie), e al.
Shakespeare, William: *Macbeth*, e al.
Simmons, Dan: Hyperion (serie), *The Terror*, e al.
Smith, Clark Ashton: Averoigne and Zothique tales, e al.
Stoker, Bram: *Dracula, Lair of the White Worm*, e al.
Tolkien, J. R. R.: Trilogia del Signore degli Anelli, *Lo Hobbit*
Vance, Jack: Dying Earth (serie), e al.
Wagner, Karl Edward: Kane (serie), ed. Echoes of Valor
Wells, H. G.: *La Macchina del Tempo*, e al.
Wellman, Manly Wade: John the Balladeer (serie), e al.
Zelazny, Roger: Amber (serie), e al.

APPENDICE 4: ACCESSORI

Oltre alle schede dei personaggi e ai dadi ci sono molti accessori disponibili per le vostre sessioni di gioco a *Pathfinder*. Questi accessori li potete trovare nei negozi specializzati o direttamente su **e-wyrd.com**.

Pathfinder Saga Adventure Path: Queste avventure mensili forniscono tutto quello che un GM ha bisogno per condurre un'intera campagna, portando i personaggi dal 1° livello ai livelli più alti. Ogni saga è divisa in sei parti, con un'avventura in ogni modulo.

Pathfinder Moduli: Ideali per un GM con poco tempo a disposizione preparare una sessione di gioco, ciascuno di questi moduli contiene un'avventura, adatta per essere giocata in più partite.

Pathfinder Chronicles: Questi prodotti descrivono il mondo di Golarion, l'ambientazione sulla quale si basano le linee Saga Adventure Path e i Moduli di *Pathfinder*. Con questi libri potete ideare le vostre campagne in questo mondo ricco ed emozionante.

Schermo del GM di Pathfinder GdR: Questo schermo può essere messo sul tavolo per mantenere segreti gli appunti e i tiri del GM. La parte interna dello schermo riporta molte tabelle utili che il GM può consultare facilmente durante il gioco.

GameMastery Flip-Mats e *GameMastery Map Packs*: Queste mappe a colori sono in scala per essere usate con la maggior parte delle miniature, rendendo il combattimento vibrante ed emozionante. Le Flip-Mats sono plastificate in modo da poterci scrivere sopra con vari pennarelli. I Map-packs includono 18 tessere ciascuno, permettendo di personalizzare il terreno.

GameMastery Item Cards: Confezionate in mazzi con una grande varietà di oggetti, ciascuna di queste carte ha un'illustrazione a colori di un oggetto magico da un lato, con uno spazio per personalizzare l'oggetto sulla parte posteriore. Le item cards rendono i vostri tesori più facili da controllare ed ordinare.

GameMastery Critical Hit Deck: Aggiungete più drammaticità al combattimento con questo mazzo di 52 carte. Ciascuna trasforma un colpo critico normale in un emozionante effetto di combattimento, da ossa spezzate a membra recise.

3.5/Pathfinder PDF di conversione: Per concludere, se volete un aiuto nella conversione dei prodotti 3.5 in *Pathfinder GdR*, o viceversa, andate su **paizo.com** o **e-wyrd.com** per scaricare questa pratica guida di conversione.

Scheda del Personaggio

Nome del Personaggio | Allineamento | Giocatore
Livello del Personaggio | Divinità | Origini
Razza | Taglia | Sesso | Età | Altezza | Peso | Capelli | Occhi

Caratteristica	Punteggio caratt.	Modif. caratt.	Aggiust. temp.	Modif. temp.
FOR Forza				
DES Destrezza				
COS Costituzione				
INT Intelligenza				
SAG Saggezza				
CAR Carisma				

PF Punti Ferita — Totali — RD

Ferite/PF attuali

Danno non letale

INIZIATIVA Modificatore — Totale = Modif. DES + Modif. vari

VEL Terreno — m. qu. Velocità base — m. qu. Con armatura — Modif. temp.

m. Volare — Manovrabilità — m. Nuotare — m. Scalare — m. Scavare

CA Classe Armatura — Totale = 10 + Bonus armatura + Bonus scudo + Modif. DES + Modif. taglia + Armatura naturale + Modif. deviazione + Modif. vari

CONTATTO Classe Armatura — **IMPREPARATO** Classe Armatura — Modif.

Tiri salvezza	Totale		TS base		Modif. caratt.		Modif. magico		Modif. vari		Modif. temp.
TEMPRA (Costituzione)		=		+		+		+		+	
RIFLESSI (Destrezza)		=		+		+		+		+	
VOLONTÀ (Saggezza)		=		+		+		+		+	

Modif.

BONUS ATTACCO BASE — **RESISTENZA AGLI INCANTESIMI**

BMC — Totale = Bonus attacco base + Modif. forza + Modif. taglia — Modif.

DMC — Totale = Bonus attacco base + Modif. forza + Modif. destrezza + Modif. taglia + 10

ARMA	Bonus di attacco	Critico

Tipo	Gittata	Munizioni	Danno

ARMA	Bonus di attacco	Critico

Tipo	Gittata	Munizioni	Danno

ARMA	Bonus di attacco	Critico

Tipo	Gittata	Munizioni	Danno

ARMA	Bonus di attacco	Critico

Tipo	Gittata	Munizioni	Danno

ARMA	Bonus di attacco	Critico

Tipo	Gittata	Munizioni	Danno

ABILITÀ

Nome Abilità	Bonus Totale	Modif. Caratt.		Gradi		Modif. Vari
☐ Acrobazia		=Des	+		+	
☐ Addestrare Animali*		=Car	+		+	
☐ Artigianato ____		=Int	+		+	
☐ Artigianato ____		=Int	+		+	
☐ Artigianato ____		=Int	+		+	
☐ Artista della Fuga		=Des	+		+	
☐ Camuffare		=Car	+		+	
☐ Cavalcare		=Des	+		+	
☐ Conoscenze (arcane)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (dungeon)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (geografia)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (ingegneria)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (locali)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (natura)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (nobiltà)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (piani)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (religioni)*		=Int	+		+	
☐ Conoscenze (storia)*		=Int	+		+	
☐ Diplomazia		=Car	+		+	
☐ Disattivare Congegni*		=Des	+		+	
☐ Furtività		=Des	+		+	
☐ Guarire		=Sag	+		+	
☐ Intimidire		=Car	+		+	
☐ Intuizione		=Sag	+		+	
☐ Intrattenere ____		=Car	+		+	
☐ Intrattenere ____		=Car	+		+	
☐ Linguistica*		=Int	+		+	
☐ Nuotare		=For	+		+	
☐ Percezione		=Sag	+		+	
☐ Professione* ____		=Sag	+		+	
☐ Professione* ____		=Sag	+		+	
☐ Raggirare		=Car	+		+	
☐ Rapidità di Mano*		=Des	+		+	
☐ Sapienza Magica*		=Int	+		+	
☐ Scalare		=For	+		+	
☐ Sopravvivenza		=Sag	+		+	
☐ Utilizzare Congegni Magici*		=Car	+		+	
☐ Valutare		=Int	+		+	
☐ Volare		=Des	+		+	

☑ Abilità di Classe * Solo con Addestramento

Modificatori di condizione:

Linguaggi:

PATHFINDER GDR INDICE ANALITICO

abbagliato (condizione) 605
abilità 88–113
- acquisire 88
- prendere 10 e prendere 20 88
- abilità di classe 88, 91

accecato (condizione) 605
accovacciato (condizione) 605
acqua 462
- cadere 473
- pericoli 474

acquistare oggetti magici 490
Acrobazia 89–92
adamantio 160
addestramentoi alle manovre (monaco) 69
addestramento nelle armature (guerriero) 55
addestramento nelle armi (guerriero) 55
Addestrare Animali 92–93
adepto 478
affascinato (condizione) 605
affaticato (condizione) 605
afflizioni 593
aiutare un altro (abilità) 88
aiutare un altro (combattimento) 207
allineamento 174-176
allucinazione (illusione) 221
altezza 176
altitudine 460
alzarsi in piedi 195
ambiente prescelto (ranger) 75
ammaliamento 220
andatura nel bosco (druido) 49
- (ranger) 77

anima adamantina (monaco) 69
annegamento 474
arciere arcano 402
argento alchemico 161
armature 156–160
- bardatura 169
- creare armature magiche 492–503
- indossare e togliere l'armatura 160
- fallimento degli incantesimi arcani 156
- magiche 492–498
- penalità alla prova 156
- perfette 160
- per taglie insolite 160

arma a spargimento 209
armi 146–156
- attacchi naturali 192
- creare armi magiche 586
- danno da armi Minuscole e Grandi 151
- di taglia inappropriata 150
- estrarre o rinfoderare 195
- improvvisate 150
- magiche 498–509
- perfette 156
- armi a due mani 147

armi a portata 147, 151
armi a una mano 147
armi da lancio 147
armi da monaco 67, 151
armi da tiro 147
armi di taglia inadeguata 150
armi doppie 147, 150
armi improvvisate 150
armi leggere 147
armi non letali 151
armi per sbilanciare 151
artefatti 579-584
Artigianato 93–95
Artista della Fuga 95
aristocratico 479
assassino 404
assordato (condizione) 605
attaccare ai fianchi 206
attacchi a distanza 192
- in mischia 192

attacchi di opportunità 190
- azioni che provocano 191
- evitare con Acrobazia 90
- lanciare incantesimi 194

attacchi in mischia 190
attacchi mortali 598
attacchi naturali 192
attacchi senz'armi 190
Attacco 190, 196
- attacco completo 196
- bonus 187
- modificatori 187
- modificatori di taglia 187
- tiro per colpire 187

attacco furtivo (ladro) 57
attrezzi di classe e di abilità 168
audacia (guerriero) 55
aura (chierico) 38
aura di bene (paladino) 70
aura di coraggio (paladino) 71
aura di fede (paladino) 73
aura di fermezza (paladino) 73
aura di giustizia (paladino) 73
aura di rettitudine (paladino) 73
Autorità 124
avanzare di livello 29
avventure nelle terre selvagge 453–463
avventure in città 463–467
avvezzo (bardo) 37
azione di round completo 196
- iniziare/completare un'azione 194

azioni in combattimento 189
- azioni gratuite 197
- azioni di round completo 196
- azioni immediate 197
- azioni di movimento 195
- azioni standard 190
- azioni varie 198
- azioni veloci 197

azione preparata 213
barbaro 29–32
bardo 32–37
- lista degli incantesimi 236–238

barcollante (condizione) 605
Bonus alla CA (monaco) 66
buio 472
caduta lenta (monaco) 69
cadute 472
- oggetti 473

cambiare allineamento 176
campione sacro (paladino) 74
Camuffare 95–96
capacità di trasporto 176
capacità magiche (Mag) 233
capacità naturali 233
capacità soprannaturali (Sop) 233
capacità straordinarie (Str) 233
carica 207
Carisma 15
Cavalcare 96–97
Cavalcature e relativo equipaggiamento 169
charme e compulsione 598
charme (ammaliamento) 220
chierico 37–39
- divinità 41
- domini 39, 40–47
- ex-chierici 39
- lista degli incantesimi 238–242

Classe Armatura 187
- contatto 187
- impreparato 186
- modificatori 187

classe preferita 29
codice di condotta (paladino) 74
colpi critici 192
colpo da maestro (ladro) 59
colpo di grazia 206
colpo senz'armi (monaco) 67
comandi per animali 92
combattere con due armi 207
- monaci Piccoli e Grandi 68
- talento 127

Combattere in Sella 208
combattere sulla difensiva
- come azione di round completo 196
- come azione standard 192

combattimento 186
- attaccare ai fianchi 206
- creature grandi e piccole 203
- copertura 203
- difensori indifesi 206
- in sella 208
- occultamento 205
- sott'acqua 462

compagno animale (druido) 51–54
compulsione (ammaliamento) 220
condizioni 605–608
confuso (condizione) 605
Conoscenze 97
conoscenze bardiche (bardo) 34
controincantesimi 217
convocazione (evocazione) 220
copertura 203
- copertura parziale 204
- copertura totale 204

corpo adamantino (monaco) 69
corpo senza tempo (druido) 51
- (monaco) 70

corpo vuoto (monaco) 70
correre come azione di round completo 196
Costituzione 14
creare oggetti magici 584–589
creare PNG 480
creare un personaggio 11
creazione (evocazione) 220
cura a lungo termine 100
danno 187
- non letale 200

danno da colpi senz'armi 190
Destrezza 14
difesa totale 194
Diplomazia 97–99
disarmare 211
Disattivare Congegni 99–100
- disarmare macchine d'assedio 465

discepolo dei draghi 406
divinità 41
doti avanzate (ladro) 59
doti da ladro (ladro) 57
druido 48–54
- compagno animale 51
- ex-druidi 51
- lista degli incantesimi 242–245

duellante 408
dungeon 438–445
- crolli e cedimenti 444
- fanghiglie, muffe e funghi 444

pareti 438
pavimenti 440
porte 441–443
scale 443
trappole 445
durezza e punti ferita degli oggetti 182
eclettico (bardo) 37
effetti
acido 473
fumo 473
ghiaccio 475
lava 475
vento sul volo 113
elf i 19
eludere (monaco) 69
(ranger) 77
eludere migliorato (ladro) 57
(monaco) 69
(ranger) 77
empatia selvatica (druido) 49
(ranger) 75
equilibrio 90
esausto (condizione) 606
escludere materiali (stregone) 79
esecuzione versatile (bardo) 37
esibizione bardica (bardo) 34
punti esperienza e ricompense (PE) 426
esperto 480
estrarre un'arma 195
età 176
effetti dell'invecchiamento 177
falsificare 103
famigli 64–66
migliorati 133
ferimento e morte 198
danno non letale 200
guarigione 199
inabile 198
mentre si lanciano incantesimi 216
morente 198
morto 196
punti ferita temporanei 199
stabile 199
ferro freddo 161
fintare 209
Finzione (illusione) 221
fiuto 599
forma selvatica (druido) 50
Forza 14
frastornato (condizione) 606
Furtività 100
gemme 428
generare i punteggi di caratteristica 12
gnomi 20
grazia divina (paladino) 71
guarigione 199
(evocazione) 220
Guarire 100–101
guerriero 55–56
guerriero arcano 410
combattente 479
halfling 21
immobilizzare come parte di lottare 211
immunità ai veleni (druido) 51
immunità e vulnerabilità all'energia 599
imposizione delle mani (paladino) 71
in preda al panico (condizione) 606
inabile 198
(condizione) 606
incanalare energia (chierico) 39
Incantesimi e servizi 170
incantesimi 234–399
area di effetto 225
combinare effetti 219
componenti 223
concentrazione 216
descrittore 222
dirigere un incantesimo 224
durata 227
interrompere un incantesimo 227
lanciare un incantesimo (azione) 194
lanciare sott'acqua 463
linea di effetto 226
liste 236-254
livello 222
raggio d'azione 224
resistenza agli incantesimi (RI) 228
tempo di lancio 224
tiro salvezza 227
incantesimi arcani 228
fallimento degli incantesimi 218
lancio in armatura 66, 156
preparare incantesimi da mago 228
ricercare nuovi incantesimi 230
scritti magici 229
stregoni e bardi 231
incantesimi bonus 14-15
incantesimi di abiurazione 219
incantesimi di ammaliamento 220
incantesimi di divinazione 220
incantesimi di evocazione 220
incantesimi di illusione 221
incantesimi di invocazione 221
incantesimi di necromanzia 221
incantesimi di trasmutazione 221
incantesimi divini 231
preparare 232
scritti magici 232
incendi nella foresta 456
incontri 425
incorporeo (condizione) 606
indifeso (condizione) 606
individuazione del male (paladino) 70
indulgenza (paladino) 71
infermo (condizione) 607
ingombro 176–177
iniziativa 186
inondazioni 463
integrità del corpo (monaco) 69
Intelligenza 14
Intimidire 101
intralciato (condizione) 607
Intrattenere 101
Intuizione 102
invisibilità 599
(condizione) 607
ira (barbaro) 30
ira infaticabile (barbaro) 32
ira possente (barbaro) 32
ira superiore (barbaro) 32
ladro 56–59
lanciare incantesimi 216–219
azione di round completo 196
azione standard 194
combinare effetti magici 219
controincantesimi 217
fallimento degli incantesimi 218
in lotta 211
in sella 209
Incantesimi Rapidi 197
lanciare incantesimi arcani in armatura 66
prove di concentrazione 216
sott'acqua 463
sulla difensiva 194
lancio spontaneo (chierico) 39
(druido) 48
legame arcano (mago) 59
legame con la natura (druido) 49
legame del cacciatore (ranger) 76
legame divino (paladino) 73
legnoscuro 161
libro degli incantesimi 230
aggiungere incantesimi 230
(mago) 61
rimpiazzare 220
lingua del sole e della luna (monaco) 70
linguaggi 103
linguaggi bonus (chierico) 39
(druido) 48
(mago) 60
Linguistica 102–104
livelli negativi 604
livello dell'incantatore 218
livello di classe 28
luce 180
macchine d'assedio 465
maestro cacciatore (ranger) 77
maestro del sapere (bardo) 37
maestro del sapere (classe di prestigio) 411
mago 59–66
famigli 64
lista degli incantesimi 246–254
scuole arcane 61–64
malattie 594
trattare 101
maledizioni 594
mancare e colpire in automatico 187
manovre di combattimento 209–212
bonus (BMC) 209
difesa (DMC) 210
disarmare 211
lottare 211
oltrepassare 212
sbilanciare 212
spingere 212
spezzare 212
mascheramento (illusione) 221
materiali speciali 160
mente lucida (monaco) 69
messaggi segreti 102
metamorfosi (trasmutazione) 221
mezzelfi 22
mezzorchi 23
mille volti (druido) 51
mimetismo (ranger) 77
mistificatore arcano 413
mithral 161
modificatori di taglia 187
monaco 67–70
ex-monaci 70
monete 146
montare/smontare da una cavalcatura 195
morente 198
(condizione) 607
morto 198
riportare in vita 218
(condizione) 607
movimento 195
attraverso un quadretto 201
durante una carica 207
misurare la distanza 201
stringersi 202
tattico 201

terreno e ostacoli 201
movimento veloce (barbaro) 30
(monaco) 69
multiclasse 28
munizioni 147
mura e cancelli 464
nani 24
nascondersi in piena vista (ranger) 77
nauseato (condizione) 607
nemico prescelto (ranger) 74
Nuotare 104
occultamento totale 205
oggetti alchemici 167
oggetti magici 489–589
acquistare 490
anelli 509–515, 587
armature 492–498
armi 498–509
artefatti 579–584
attivare un oggetto magico 193
bacchette 515, 587
bastoni 515–520
creazione 584-589
danneggiare 489
generazione casuale 491
oggetti intelligenti 567–571
oggetti maledetti 571–579
oggetti meravigliosi 529–567
pergamene 520–521, 588
pozioni 521–522, 588
slot 489
tiri salvezza contro 489
verghe 522–529, 589
oltre il 20° livello 434
ombra danzante 415
ombra (illusione) 221
orazioni (chierico) 39
(druido) 48
padronanza dell'arma (guerriero) 56
padronanza dell'armatura (guerriero) 56
paladino 70–74
ex-paladini 74
lista degli incantesimi 245
palmo tremante (monaco) 69
paralizzato (condizione) 607
passo abbondante (monaco) 69
attraverso terreno difficile 197
passo senza tracce (druido) 49
paura 600
pelle di drago 162
percepire trappole (barbaro) 32
(ladro) 58
Percezione 105
perfezione interiore (monaco) 70
pericoli del caldo 474
pericoli del freddo 475
personaggi mostruosi 433
personaggi stabili 199
peso 176
piani 470-472
pietrificato (condizione) 607
PNG 478–480
popolano 480
porte segrete 443
poteri d'ira (barbaro) 30
preda (ranger) 77
preda migliorata (ranger) 77
prendere 10 e prendere 20 88
prendere fuoco 456
preparare 212
privo di sensi (condizione) 607
Professione 105
prono (condizione) 607
pronto soccorso 100
prove di abilità 88
prove di concentrazione 216
pugno stordente (monaco) 68
punire il male (paladino) 70
punti ferita 198
perdita 198
temporanei 199
purezza del corpo (monaco) 69
raccogliere informazioni 99
raffica di colpi (monaco) 67
Raggirare 106
ranger 74–77
lista degli incantesimi 246
Rapidità di Mano 106–108
rapido segugio (ranger) 77
razze 18–25
resistenza ad incanalare 602
resistenza agli incantesimi (RI) 602
resistenza al richiamo della natura (druido) 50
resistenza all'energia 603
resistenza fisica (ranger) 75
ricchezza 427-429
equipaggiamento dei PNG 483
iniziale (1° livello) 146
ricchezza dei PG per livello 427
richiamo (evocazione) 220
riduzione del danno 603
(barbaro) 32
rinfoderare un'arma 195
riparare oggetti magici 490
riserva ki (monaco) 69
risucchio di energia 604
(condizione) 607
ritardare 213
ritirarsi 197
rompere oggetti 183
rotto (condizione) 607
Saggezza 15
saltare 90
salto sublime (monaco) 69
salute divina (paladino) 71
sanguinante (condizione) 608
Sapienza Magica 108
Scalare 108–109
Scassinare Serrature 99
schivare prodigioso (barbaro) 32
(ladro) 58
schivare prodigioso migliorato (barbaro) 32
(ladro) 58
scoprire trappole (ladro) 57
scosso (condizione) 608
scrivere pergamene (mago) 61
scrutamento (divinazione) 220
scudi (vedi armatura) 146–156
torre 160
attacco con lo scudo 159
chiodature 158
estrarre o rinforderare 196
scuole arcane (mago) 61–64
scurovisione 604
seguire tracce (ranger) 74
senso della natura (druido) 49
serrature 166, 442
sete 473
sfondare ed entrare 181
smarrirsi 453
soffocamento 475
sorpresa 186
Sopravvivenza 109–111
spaventato (condizione) 608
stabile (condizione) 608
statistiche di gioco 425
stordito (condizione) 608
stregone 77–85
lista degli incantesimi 246–254
stirpi (stregone) 79–85
talenti 116–143
combattimento 116
colpo critico 116
creazione oggetto 116
metamagia 117
prerequisiti 117
talenti bonus (guerriero) 55
(mago) 61
(monaco) 68
(umani) 25
talento di stile di combattimento (ranger) 75
teletrasporto (evocazione) 220
tempeste 468
tempo atmosferico 467-470
terreni acquatici 462
terreni boschivi 454
terreni collinosi 457
terreni desertici 460
terreni montuosi 458
terreni paludosi 456
terreni pianeggianti 461
terreno difficile 201
tesoro 427
disporre tesori 427
oggetti magici 428
tesoro per incontro 427
teurgo mistico 417
tiri salvezza 227
contro oggetti magici 489
incantesimi 228
oggetti interessati 228
tiri salvezza su Riflessi 189
tiri salvezza su Tempra 189
tiri salvezza su Volontà 189
tracce, seguire 110
trama (illusione) 221
trappole 445–453
aggiramento 447
attivatore 446
CD per Disattivare Congegni 445
esempi di trappole 449–451
progettare una trappola 451
ripristino 447
tipo 445
trasporti 170
trattare ferite mortali 101
trovatore 419
trucchetti (bardo) 36
(mago) 61
(stregone) 79
umani 25
Utilizzare Congegni Magici 111–112
valanghe 459
Valutare 112
veleni 595-598
trattare 101
velocità 178
in armatura 156
venti 469
visione crespuscolare 604
vista cieca e percezione cieca 604
Volare 112–113
volontà indomita (barbaro) 32

ENTRATE IN UN MONDO DI FANTASTICHE AVVENTURE!

Pathfinder il Gioco di Ruolo è l'inizio di una nuova era di avventure per gli eroi più temerari che lottano per sopravvivere in un mondo dominato dalla magia e dove il male si annida in ogni anfratto. Vi farete largo fra rovine infestate da ogni sorta di pericoli sgominando terribili legioni di mostri o fra gli intrighi politici in città la cui unica legge è l'inganno e la sete di potere. Emergerete come eroi e con favolosi tesori, o cadrete vittime di insidiose trappole e mostri immondi in un sotterraneo dimenticato da tutti? Sarete voi gli artefici del vostro destino con il fantastico *Manuale di Gioco* che comprende tutto quello di cui avete bisogno per avventurarvi in mondi immaginari e divertirvi come mai prima d'ora!

Costruito su un sistema testato in 10 anni e sviluppato da un team delle menti creative più autorevoli del settore e da oltre 50.000 giocatori, *Pathfinder* vi darà in assoluto la miglior esperienza di gioco di ruolo possibile e porterà il gioco stesso ad una nuova era.

Il Manuale di Gioco di Pathfinder GdR contiene:

- Tutte le regole per giocatori e Game Master in un unico volume
- Regole complete per interpretare razze mitiche come elfi, nani, gnomi, halfling e mezzorchi
- Entusiasmanti nuove opzioni per le classi del personaggio come guerrieri, maghi, ladri, chierici e stregoni
- Miglioramento delle regole per abilità e talenti che aumentano le possibilità del vostro eroe
- Un nuovo sistema di combattimento con regole semplici e dirette per gli attacchi e le speciali manovre di attacco e difesa
- Nuova linfa per gli incantatori come domini magici, famigli, oggetti legati, scuole di specializzazione e altro ancora
- Centinaia di nuovi e aggiornati incantesimi ed oggetti magici
- Linee guida semplificate per la creazione di PNG
- Nuove regole per maledizioni, malattie e veleni
- Un sistema adatto a qualsiasi tipo di avanzamento: lento, medio o veloce
- E TANTO ALTRO ANCORA!

e-wyrd.com/pathfinder